

NEW SUPER MARIO BROS. 2 PARA NINTENDO 3DS
NO SOLAMENTE LO ANALIZAMOS, TAMBIÉN TE DAMOS LOS MEJORES TIPS
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
KIRBY™ 20TH ANNIVERSARY
20
¡CELEBREMOS!
• P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. $D 75.00
• GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95
• HONDURAS L 40.00 • NICARAGUA C$ 35.00 • COSTA RICA Col 1,200.00
• PANAMÁ B/2.00 • ECUADOR 2.80 (Precio incluye IVA)
Año 21 No. 10
0 37634 13138 1 10
ADEMÁS: REVISIONES · FINALES · CLUB ZELDA · GALERÍA DE ARTE


KIRBY™ 20TH ANNIVERSARY
20
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
© 2012 Nintendo

SUMARIO

Página 18



SUSCRÍBETE LLAMANDO
Del DF: 5265 0990
Sin costo desde el interior de la República: 01 800 849 9970
Suscríbete *on-line*
www.tususcripcion.com









Página 34

Página 28

Página 30

Página 40

EDITORIAL

Año XXI No. 10
Octubre 2012

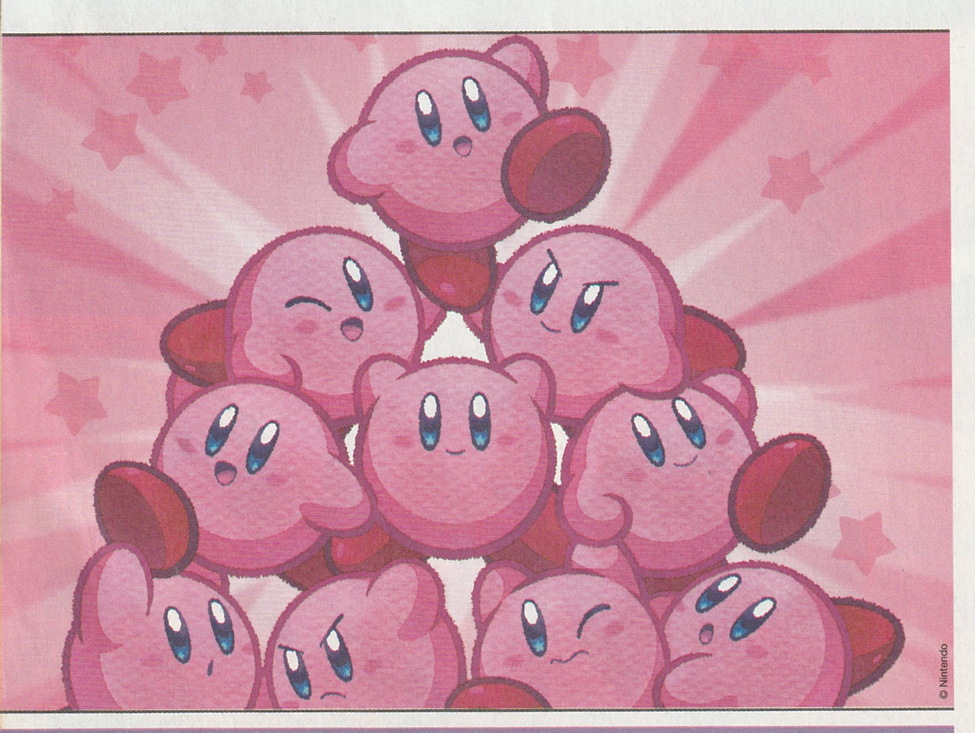
La era de los videojuegos de pelea está viviendo un nuevo despertar, principalmente por parte de Capcom y SNK, que a través de sus franquicias más importantes, como **Street Fighter** y **The King of Fighters** (respectivamente), nos han puesto a practicar para competir mundialmente, ahora que muchos de los títulos clásicos se están reestrenando con funciones *online*. Por eso en esta ocasión -aprovechando los festejos del 25 aniversario de **Street Fighter**- profundizaremos en uno de los torneos de pelea más importantes del mundo, el EVO. Este poderoso evento se lleva a cabo anualmente en Las Vegas, y su popularidad ha incrementado tanto que incluso miles de jugadores de todas partes del mundo disfrutan de la emoción de cada combate desde sus computadoras, a través del *stream* oficial del *show*. También te presentamos entrevistas con dos de los jugadores mexicanos (BALA y Romance) que ya han escalado los peldaños hasta las finales; nos platican sobre su experiencia, la técnica que usan y cómo se entrenan para ser de los mejores jugadores del orbe. ¡Conoce sus experiencias!

¡Seguimos con los aniversarios! Ahora le toca a **Kirby**, la esfera rosa creada por el talentoso Masahiro Sakurai hace 20 años para el Game Boy convencional; desde entonces, ha cursado por casi todas las plataformas de Nintendo en distintos estilo e incluso peleando cuerpo a cuerpo contra otros héroes en **Super Smash Bros.** Para celebrarlo, Nintendo decidió producir un compendio llamado **Kirby's Dream Collection**, del cual saldrá como exclusiva en Wii y te platicaremos a detalle en el artículo de Nuestra Portada. Y claro, no podía quedar fuera el plomero bigotón, en esta ocasión revisamos su más reciente entrega **New Super Mario Bros. 2** e incluimos consejos para que consigas adentrarte en los niveles secretos, así como también para que sepas cómo activar cada uno de los trucos de este intrépido título para Nintendo 3DS. ¡Ponte cómodo y prepárate para iniciar este fantástico recorrido por las páginas de la diversión!

Pepe Sierra
Director Editorial



Síguenos en Facebook **Revista Club Nintendo** y Twitter **@RevistaCN**





Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvín Rodríguez

DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado

COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

DIGITAL

DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete

DIRECTOR EDITORIAL ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

PRODUCCIÓN

DIRECTORA DE PRODUCCIÓN
Refugio Michel García

RELACIONES PÚBLICAS

COORDINADORA
Monserrat Ruiz Camacho

GERENTE
Israel Lara

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna

PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS

DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona Arrechea
Christian Rojas
Tel: 5261 2600

DIRECTORES ADJUNTOS DE VENTAS
Gabriela Garza
Oscar Gaona Lozano

REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez

REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

MERCADOTECNIA

DIRECTORA DE MERCADOTECNIA
Patricia Cárdenas Godoy

DIRECTOR DE MARKETING EDITORIAL
Guillermo Ortiz Romero

DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Muycelo

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

OPERACIONES

DIRECTOR
Hugo Ríos

DIRECTORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VP CENTRO Y SUDAMÉRICA
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTORA GENERAL MÉXICO, EUA Y PUERTO RICO
Martha Elena Díaz Llanos

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO**. Marca Registrada. Año 21 N° 10. Fecha de publicación: Octubre 2012. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Javier Martínez Staines. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 03 de junio de 2011, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Democracias 116, Colonia San Miguel Amantla, Azcapotzalco, México, D.F., C.P. 02700, Tel. (55) 5354-0100.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

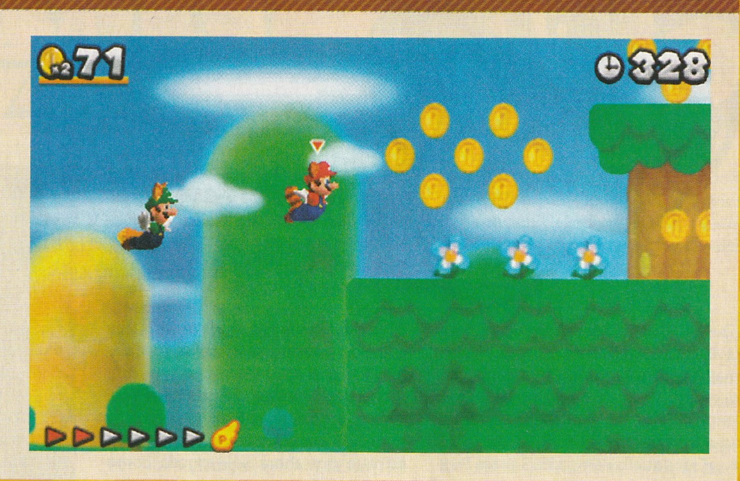
SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

LA IMAGEN



La era dorada de Mario Bros.

El N3DS recibe con gusto la segunda entrega de la serie **New Super Mario Bros.** Ahora recorrerás los paradisiacos territorios del Reino Hongo de la forma clásica, que tanto ha gustado, pero con cualidades únicas que aportan nuevas experiencias de juego, como los ítems dorados y, en sí, la cantidad de monedas que encontrarás a tu paso, para acumular tantas como puedas en cada nivel y, posteriormente, llegar a la meta de un millón de monedas. En esta edición encontrarás una reseña y tips sobre el juego.



New Super Mario Bros. 2 página **40**



DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF. También lo puedes hacer por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com

¡Qué tal, **Doctor Mario**! Me encanta tu revista, es bastante entretenida e informativa sobre los videojuegos, lástima que sólo lleve como siete meses de leerla. Bueno, he tenido unas dudas y aquí te las presento:
1.- ¿Crees que la compañía Square Enix tenga pensado sacar una continuación del juego **The World Ends With You** para Wii U o Nintendo 3DS?
2.- ¿Alguna vez Nintendo sacará un juego de **Pokémon** donde se pueda jugar en todas las regiones, o en su lugar, crear una nueva versión o hacer un *remake* para la 3DS?
3.- En la consola Nintendo 3DS, ¿crees que Capcom tenga pensado hacer una colección de juegos de **Mega Man**? ¿Algo parecido a **Megaman Zero Collection**, o la mismísima **Mega man X Collection**?
Por ahora, éstas son todas mis preguntas, espero me contestes ya sea en tu revista o por correo.

Pedro Cristian Betancourt
México, DF.

¡Qué tal, Pedro! ¿Cómo te va? Hay muchos rumores circulando por Internet que apuntan a una supuesta secuela de **The World Ends With You**; sin embargo, Square Enix no se ha pronunciado para confirmar o desmentir, así que por ahora sólo queda como un rumor hasta que los desarrolladores hagan un comunicado oficial. Honestamente, sería maravilloso retomar la historia de **Neku Sakuraba** y su grupo de amigos. El juego ganó un sinfín de reconocimientos, y no es para menos, pues el proyecto estuvo en manos de los mismos creativos de **Kingdom Hearts**, haciendo que no simplemente sea un título entretenido, sino que también coordine la elegancia visual con música de fondo que conecta tus emociones. Ojalá más adelante retomen la idea y hagan la secuela para Nintendo 3DS, o mejor aún, que lo manden a Wii U y así tengamos una experiencia de juego superior. Si me llego a enterar de algo, lo publicaré en este espacio o en algún otro de nuestros medios informativos.

Concentrar todas las regiones de **Pokémon** en un solo juego sería interesante; además, aumentaría drásticamente las horas de juego y las posibilidades de exploración, pero hasta ahora la idea de Nintendo es canalizarnos hacia una región para disfrutar de todos los detalles que ésta nos pueda ofrecer y evitar que se convierta en excesivo para los entrenadores. Cada área o región te ofrece retos y personajes únicos, por lo que bien vale la pena enfocarse en una zona en lugar de varias con pocas actividades.
Ahora bien, el salto a Nintendo 3DS es inminente, pienso (ojalá así sea) que la próxima entrega de **Pokémon**, posterior a **Black Version 2** y **White Version 2**, podría llegar al portátil de tercera dimensión, aunque no todo está dicho, pues si hacemos números, es más conveniente para Nintendo desarrollar una nueva entrega de **Pokémon** para Nintendo DS, así contaría con una base bastante sustancial de jugadores potenciales que ya cuentan con esa consola e, incluso, se sumarían los que juegan N3DS al ser compatible; en cambio, si lanzan un **Pokémon** exclusivo para Nintndo 3DS, éste no podría jugarse en NDS convencional.
Esperemos ver cuál es el siguiente paso de Nintendo, pero en particular ya me gustaría ver una entrega que aproveche las ventajas tecnológicas del Nintendo 3DS, ¿qué opinan?
Por ahora Capcom no ha revelado muchos de sus planes para las consolas de Nintendo; de hecho, si recuerdas, hace unos meses se canceló lo que podría haber sido la siguiente secuela de **Mega Man Legends**, e incluso Keiji Inafune, principal productor de dicha serie, dejó la compañía a finales de 2010 y ahora se encuentra trabajando en un estudio de reciente creación.
Desde entonces no se ha retomado la idea de un nuevo **Mega Man**. Ojalá que pronto regrese el popular androide de azul ya sea en una compilación o una nueva serie aprovechando que este año cumple sus primeros 25 años desde su primera aparición en 1987.



Es una lástima que no hayan continuado con más títulos de la línea principal de **Mega Man**, pues se trata de una de las mejores franquicias de Capcom, que cuenta con miles de seguidores en todo el mundo. Ojalá que pronto retomen la serie, pues los últimos **Mega Man 9** y **10** fueron realmente buenos en WiiWare. Y claro, sería maravilloso que sacaran un compendio ahora para Wii o Wii U. Ya veremos qué pasa más adelante; cualquier cosa, les informaremos.

¡Hola a todo el *staff* de esta extraordinaria revista! Y, por supuesto, a mi querido **Doctor Mario**, a quien espero verlo en el próximo estreno de **New Super Mario Bros. 2**. Es la primera vez que escribo, quiero felicitarlos por esta excelente revista, sus artículos y por todo lo que hacen para nosotros, sus fieles lectores. Me gustaría preguntarte algo, **Doctor Mario**: ¿dónde está **Luigi**? Bueno, envíale saludos de mi parte a tu hermano. Como ya sabes, tengo algunas dudas que quisiera me respondieras a la brevedad:
1.- ¿Hay fecha para el estreno del videojuego **Luigi's Mansion 2**?
2.- ¿Cuándo sale a la venta **Paper Mario: Sticker Star**?
3.- ¿Cómo puedo descargar el programa Nintendo Video y Correo Nintendo para el Nintendo 3DS?
4.- ¿El territorio (país) en donde estés tiene algo qué ver con que no pueda descargar algunos programas de la Nintendo eShop?
Bien, ésas son mis dudas. Gracias.

Miguel Abad B.
Cuenca, Ecuador

¿Cómo te va, Miguel? **Luigi** por ahora está muy ocupado afinando los detalles para su próxima aventura en Nintendo 3DS, la cual promete superar por mucho lo que vimos en el Nintendo GameCube hace 11 años. Sin embargo, hasta este momento no se ha revelado la fecha de lanzamiento oficial, sólo se ha comentado que podría aparecer dentro del primer cuarto del próximo año, pero mejor esperemos a los anuncios oficiales de Nintendo. Situación diferente ocurre con **Paper Mario: Sticker Star**, el cual saldrá el próximo 11 de noviembre.
El canal Nintendo Video forma parte de una de las últimas actualizaciones mayores que tuvo el Nintendo 3DS, así que si no lo ves dentro de tus programas principales, simplemente actualiza tu consola a través de una red Wi-Fi y listo. Ahora bien, respecto a "Correo Nintendo", supongo que te refieres a la aplicación Pasacartas o Swapnote, ésta la consigues como descarga dentro de la eShop, sólo busca la casilla correspondiente e instala el programa; de esta forma, rápidamente estarás mandando mensajes con tus amigos a través del Nintendo 3DS.
Así es, dependiendo de la región estarán activadas ciertas aplicaciones o juegos. Por ejemplo, no verás exactamente lo mismo en Japón que en América o Europa; cada lugar tiene sus pequeñas o grandes diferencias, incluso en ciertos países de Sudamérica no se tiene activado el servicio de eShop, por ejemplo Argentina, Guatemala, Venezuela, entre otros. Esperemos que pronto Nintendo active el servicio de eShop en todos los países de América





La primera entrega de **Bioshock** sorprendió a los jugadores por su estilo de juego, ambientación sombría y, sin duda, la calidad de historia. La secuela quizá no despertó las mismas emociones, pero ahora con esta tercera entrega se pretende conquistar de nuevo a los fans. ¿Llegará a Wii U? ¡Eso esperamos!

de forma oficial para que todos podamos hacer uso de las ventajas de la tienda virtual de Nintendo. Cualquier cosa que nos enteremos, se los diremos inmediatamente.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo andan todos por allá? Hace tiempo que leo esta gran revista, soy un gran fan de Nintendo y tengo algunas preguntas que me mantienen inquieto, aquí van:
1.- ¿Se incluirá a **Wolf** en el próximo **Super Smash Bros.**? Él es uno de mis personajes favoritos.
2.- Al igual que en **Brawl**, ¿se incluirán los Smash Finals?
3.- ¿Qué personajes nuevos habrá en el próximo **Super Smash Bros.**?
4.- ¿Es verdad que saldrá **Bioshock Infinite** para el Wii U?
5.- ¿El Wii U podrá reproducir películas en algún tipo de formato?
Bueno, **Dr. Mario**, ésas son mis preguntas -por ahora-. Espero que me las respondas. ¡Chau!

Ernesto Vilela
Vía correo electrónico

¡Gracias por seguirnos, Ernesto! Aún no sabemos cuántos o cuáles serán los nuevos personajes que se incluirán o mantendrán para la próxima entrega de **Super Smash Bros.** Es evidente que Nintendo ya está trabajando en ello, y no dudo de que próximamente nos empiecen a dar pistas de lo que veremos o, mejor dicho, disfrutaremos en nuestro Wii U y Nintendo 3DS. Quizá, si todo marcha bien, en la próxima Electronic Entertainment Expo veremos algo de movimiento.
En cuanto a la esperadísima secuela de **Bioshock**, que se subtitulará **Infinite**, hubo fuertes rumores hace unas semanas sobre su llegada a Wii U. De ser afirmativas, estaría listo después del lanzamiento en Play Station 3 o Xbox 360. ¡Ojalá que no tarde demasiado!
Por último, según se comentó de manera expresa, Wii U no podrá reproducir películas en DVD o Blu-Ray, si es eso a lo que te refieres. No obstante, aún no se ha comentado nada sobre si tendrá codificadores de video (AVI, MP4) para correr algún video desde la USB o Disco Duro. Esperemos a ver qué ocurre con los anuncios finales.

¡Hola, **Doctor Mario**! Te tengo unas preguntas sobre el juego **Super Smash Bros. Brawl.** Aquí van:
El otro día me puse a echar retas por medio de la conexión Nintendo Wi-Fi; allí encontré sólo a un rival para luchar. La primera batalla fue normal, pero la segunda fue muy extraña porque el *stage* en el que nos tocó luchar era completamente negro. No había fondo ni música, únicamente se veían. Bien, después de esa pelea las siguientes fueron en los escenarios de Break the Targets, por lo que decidí dejar de jugar. La pregunta es la siguiente:
1.- ¿Es posible que la persona con la que estaba jugando haya utilizado un emulador para computadora, algún *cheat*. Bueno, eso sería todo, gracias por tu tiempo.
PD: Me quedé sorprendido sobre algo que leí en la revista de agosto. ¿En serio la gladiadora **Angel** (**The King of Fighters**) es mexicana?

Luis Garay
Vía correo electrónico

¿Cómo te va, Luis? Alguna vez me tocó jugar una partida *online* con algunos de mis amigos, y por alguna extraña razón varios veíamos muy bien el escenario, pero uno de ellos tenía alteradas las texturas de la madera, por ejemplo. Esto no quiere decir que sea un juego pirata (aunque sí podría explicar en muchas ocasiones la corrupción de datos). Sin embargo, puede ser que el juego no cargó completamente la información al momento de comenzar la partida, pero generalmente se soluciona con salir del nivel y volver a ingresar, o en el mayor de los casos, apagar y volver a encender la consola para que la información se vuelva a cargar y esté libre de errores.
Por último, **Angel**, personaje de **The King of Fighters**, sí tiene origen mexicano, tal como se indica en su ficha técnica oficial. Su debut ocurrió en **The King of Fighters 2001**, y desde entonces se ha vuelto recurrente.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Emocionado por tu próxima aventura? Soy Sebastián Saavedra, te escribo desde Chile. Tengo algunas dudas que espero que me puedas resolver.
1-¿Me servirán los juegos y controles de la Wii a la Wii U?
2-¿Sacarán **Call of Duty Black Ops 2** para Wii U? De ser así, ¿con la Nintendo Network tendremos la misma experiencia que jugar en Xbox Live y Play Station Network?, ya que en Xbox y Play Station 3 subían *packs* de mapas que se podían descargar.
Bueno, espero que me publiquen, ya que creo que resolvería la duda de muchos fans de *shooters* que se comprarán próximamente la consola Wii U. Saludos a todos tus amigos.

Sebastián Saavedra
Chile

Muy emocionado, Sebastián, será la primera incursión en Wii U y seguramente -**New Super Mario Bros. U**- será de tus juegos favoritos para utilizarlo de forma individual o en compañía de tus amigos o familiares. Te comento que todos los accesorios, sí, absolutamente todos los que tienes actualmente en Wii son compatibles con Wii U; por ejemplo, Wii Balance Board, controles, volante, *Kit* de **Guitar Hero** y demás. Lo único que no podría funcionar (a menos que sea completamente nuevo) es el Wii Speak, pues dicho accesorio se asocia -mediante un código- a la consola donde lo utilizas por primera vez, por lo que no es reutilizable en otros dispositivos. Activision no ha confirmado si lanzará una adaptación de **Call of Duty Black Ops 2** para Wii U. Aunque sería una estrategia lógica, pero esperemos los avisos de dicha compañía para Wii U. De ser positivo, seguramente también podrás bajar *packs* o expansiones para incrementar la experiencia de juego, aunque todavía no sabemos exactamente cómo funcionará la tienda *online* de Wii U, pero en cuanto tengamos información, les diremos inmediatamente en alguno de nuestros canales de información de Club Nintendo.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo van las carreras de *Karts* en 3D? ¿Qué tal tu aventura en **Super Mario 3D Land**? Bueno, tengo algunas dudas que espero me contestes:
1.- En Nintendo Video lanzaron un capítulo en 3D de la serie **Kirby Right Back At Ya!** Mi pregunta es la siguiente: ¿es un regreso de la serie con nuevos capítulos u otro video nada más?
2.- ¿Con qué juegos es compatible el accesorio Circle Pad Pro del N3DS?
Bueno, son todas mis preguntas, espero que puedas responderlas.

Jesús Damián
México, DF.

Todo muy bien por el reino Hongo, mi estimado, Jesús. A ti, ¿cómo te va? A principios de junio Nintendo liberó un episodio especial (en dos partes) de la serie **Kirby Right Back At Ya!**; sin embargo, no es que se estuviera trabajando en más temporadas, sino que, como dije antes, se trató de un capítulo especial diseñado en 3D (exclusivo para disfrutarse a través del N3DS). Espero que pronto saquen más episodios, ya sea de **Kirby** o de algunas otras series de videojuegos, como también ya ocurrió **Kid Icarus**.
Por ahora, el Circle Pad Pro es compatible con **Kid Icarus: Uprising**, **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance**, **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D**, **Monster Hunter 3G** (Japón), **Ace Combat: Assault Horizon Legacy**, **Dynasty Warriors VS**, **Nano Assault** y **Resident Evil: Revelations**. Por supuesto, es lógico que próximamente esta lista irá en incremento, así que si piensas comprarlo, te apuesto a que no te arrepentirás.

Arte por correo:
Cristian Sánchez
Iván Vasconcelos
Joaquín Román
Manuel Alejandro Juárez
Bruno Autunovic, Chile
Mariano Antillón
Tomás Antonio Plaza
Francisco Cota, Baja California.



El rombo de portada
Estuvo en la estrella arriba de la palabra ESPECIAL.

También puedes seguirnos en twitter @revistacn

Dead or Alive Dimenssions

Ayane

Una ninja solitaria

La vida de los ninjas siempre es complicada, llena de misterios, y la de **Ayane** no es la excepción. Esta hermosa chica tiene un pasado doloroso, fue abandonada al poco tiempo de nacer, por lo que nunca conoció a sus padres; fue criada por un clan ninja, el famoso clan Mugen. Obviamente, esto la motivó a aprender artes marciales hasta convertirse en una de las mejores de su generación, sus conocimientos y técnicas eran por demás asombrosas; una ninja perfecta, capaz de usar las sombras a su antojo para lograr sus objetivos, no importando el precio.

Tiempo después, el destino la llevó a conocer a otra ninja, **Kasumi**, quien se volvió su mejor amiga... pero en realidad es su media hermana. Así es, la mamá de **Kasumi** abandonó a **Ayane** cuando nació debido a que tenía miedo al rechazo, ya que las circunstancias en las que tuvo a su hija fueron bastante violentas... De cualquier modo, ahora que sabe la verdad de su pasado lo ha aceptado con madurez, sabe que tiene una hermana, y ése es motivo suficiente para ser feliz y seguir luchando en el mundo.

Desde su primera aparición en **Dead or Alive 2**, para Arcadias, **Ayane** se ha vuelto uno de los personajes favoritos de los jugadores, junto con **Hitomi**, **Kasumi**, **Hayabusa** y **Tina**. Sus movimientos son rápidos, puede bloquear ataques con gran facilidad e iniciar una ofensiva en un instante, lo que la vuelve una rival de cuidado para cualquier oponente, especialmente para los de movimientos pesados y lentos.



Lugar de origen - **Japón**
Nacimiento - **5 de agosto**
Altura - **1.58 metros**
Peso - **47 kilos**

¡Siguen los sueños a todo color!

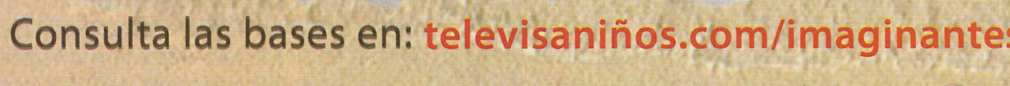
Recuerda que todavía puedes participar en el concurso de dibujo de imaginantes* niños

¡Hay grandes premios!

laptop

tablets

Visitas con todo pagado a **Televisa San Ángel** para conocer al equipo de Imaginantes (aplica a nivel nacional)









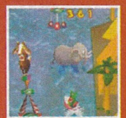




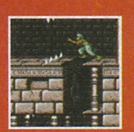








Una gran oferta
Si buscas novedades para tu portátil, **Crazy Hunter** es una buena opción para ti.



El regreso de un clásico
Si no pudiste jugar el original de SNES, **Prince of Persia** llega a la Consola Virtual.

Monster Hunter 4 cada vez más cerca

Uno de los juegos más esperados para Nintendo 3DS es sin duda **Monster Hunter 4**, de Capcom. Todos deseamos probar lo antes posible las nuevas características de esta entrega, armas, armaduras, cazadores, tipos de monstruo; en fin, seguro que no somos los únicos a los que se les queman las manos por jugar esta nueva obra. Lo malo es que aún no se han dado fechas para su lanzamiento en América, pero parece ser que antes de que termine el año se estarán revelando los planes de la compañía para esta serie en nuestro continente.

La espera es un tormento, pero para no sufrir tanto, les vamos a compartir nuevas imágenes de los entornos y algunos monstruos que se han mostrado, dejando claro que Capcom ya llevaba bastante tiempo en este proyecto. Está utilizando el *hardware* de la consola de maravilla para lograr ambientes coloridos y llenos de elementos para interactuar, donde seguramente viviremos batallas memorables solos y con nuestros amigos.

Por el momento, disfruta de estas imágenes, nosotros te mantendremos informado de todo lo relacionado con **Monster Hunter 4**, que sabemos es uno de los juegos que más revuelo está causando en todo el mundo.

¿Qué nuevos ítems nos esperan en esta aventura? Ya estamos listos para salir de cacería, todo dependerá de Capcom, aunque parece que serán buenas noticias las que recibiremos antes de 2013.









Visualmente es de los juegos mejor trabajados para la consola, sólo basta ver las texturas en las fotos que te presentamos. Capcom sabe la gran responsabilidad que tiene con **Monster Hunter 4**.

Si bien para América aún tardará en llegar, es bueno saber que esta serie tan innovadora sigue con buena salud en el medio y que, además de eso, ha llegado a otras áreas, como lo es la del séptimo arte.







Todo apunta a que esta historia será la más emotiva de la serie. No nos la podemos perder.

Defiende al mundo con música

No, no estamos hablando de que salgas con tu guitarra a golpear a quien te mire feo, sino del nuevo juego titulado **Rythm Hunter Knight** que anunciara Nintendo hace unas semanas para la eShop. ¿Por qué darle tanta importancia a un juego en formato descargable? Bueno, para empezar, está siendo desarrollado por Game Freaks, sí, los mismos que se encuentran detrás de los juegos de **Pokémon**, situación que ya resulta bastante interesante.

Tienes que avanzar controlando a un caballero por mundos tridimensionales tomando notas musicales. A diferencia de lo que hacían **Banjo** y **Kazooie**, aquí no te sirven para abrir nuevos mundos, sino para completar la melodía que representa cada escenario. Al tomar una nota, la música se verá afectada y obviamente que tu desempeño también; mientras más tomes, recibirás una mejor calificación. Los enemigos están acomodados de tal forma que al golpearlos

Todos confiamos en que pronto se haga oficial el regreso a la corte para los jugadores americanos, ya que esta serie tiene suficientes seguidores en el continente como para justificar su lanzamiento. Pero, bueno, sabemos que en este medio todo puede pasar.



Una gran sorpresa para Nintendo 3DS



A finales de agosto tuvo lugar un Nintendo Direct, en el cual la compañía reveló sus planes para los próximos meses. Muchos de ellos ya eran por todos conocidos, pero también se habló de juegos que resultaron ser una grata sorpresa, como el caso de un nuevo título del **Professor Layton** para Nintendo 3DS.

El juego en cuestión se titulará **Professor Layton and The Legacy of the Super Civilization A**, seguirá la misma línea de los anteriores en cuanto al tipo de acertijos que manejará, pero sacando máximo provecho de la pantalla táctil del 3DS. No se sabe mucho de la historia, pero hay varios rumores que apuntan a que será el último de la serie que protagonizará **Layton**... ¿Por fin será el momento de que **Luke** tome una nueva responsabilidad?

No se dieron más detalles de la obra, salvo que saldrá en 2013. Ojalá que no tarde mucho en adaptarse al mercado americano, ya que se está volviendo una tradición verlas un año después por estas tierras, sin mencionar que aún falta que se confirme el *crossover* con **Ace Attorney**... serie de la cual también te tendremos varias noticias.



La mejora gráfica es evidente, la podemos notar en cada cinema. Es asombroso.









La acción en la corte continúa

Era cuestión de tiempo, Capcom no podía dejar pasar la oportunidad de adaptar esta gran serie al Nintendo 3DS, por lo que ya ha confirmado, de momento para el mercado japonés, la quinta parte de la franquicia **Ace Attorney**, que tantos fans ha ganado en todo el mundo por su gran humor y excelentes *puzzles*.

Como suele ocurrir, la mayor parte de la acción tomará parte en los juzgados, donde con base en pruebas y análisis profundos deberemos resolver varios casos que al inicio pareceren muy confusos, pero conforme vamos investigando nos daremos cuenta de que las apariencias nos pueden engañar. Tenemos que aprender a ver más allá de la mirada de los enjuiciados.

No tiene una fecha exacta para su lanzamiento, pero creemos que esto ocurrirá en el primer trimestre de 2013, pero sólo en Japón, para América tal vez a mediados de año, si todo sale bien. Crucemos los dedos para que así sea.

también representen una nota musical, así que si los eliminas y tomas todas las notas, formas una gran melodía. Se trata de una obra original que se espera esté disponible en los próximos meses; el concepto es tan divertido, que bien pudo haber salido en formato físico y nadie se habría quejado por su gran calidad en cuanto a *gameplay*.

Éste es uno de esos juegos que de inmediato se colocarán en el *top* de los más vendidos para la consola en modo de descarga.





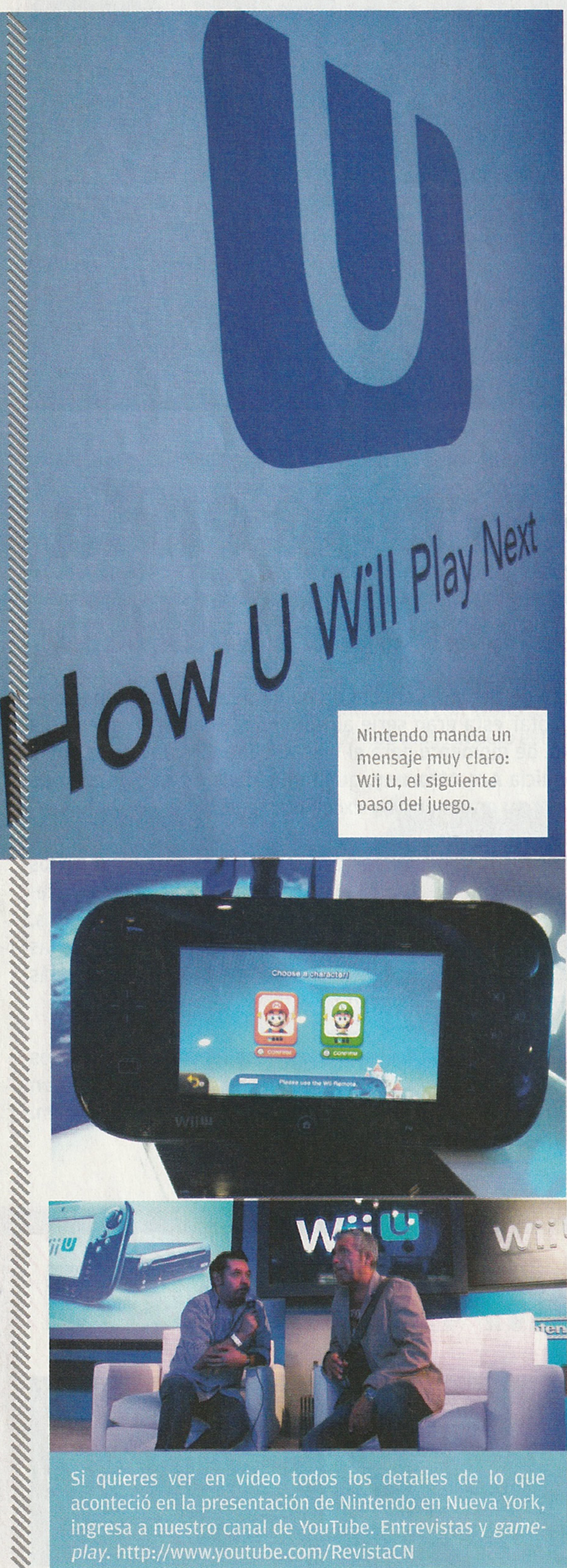
Log@n in

@tono_rodriguez
Twitter

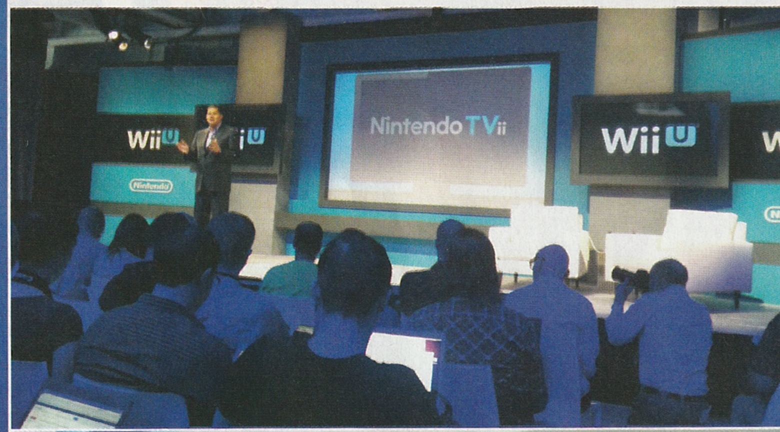
¿Recuerdas cuando conociste el Wii U hace más de un año en la Electronic Entertainment Expo? Parecía lejana la fecha en la que lo veríamos aparecer, ¿verdad? Pues sólo es cuestión de semanas para tenerlo disponible: Nintendo ha marcado al día 18 de noviembre como la fecha de salida de la consola. ¡Así fue el anuncio...!

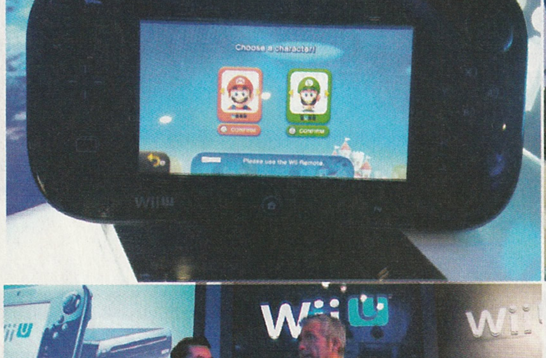
El Wii U, de Nintendo, está listo para salir a la venta en el continente americano

Ésta es la tercera vez que Nintendo ofrece una conferencia de prensa en la ciudad de Nueva York para dar a conocer los detalles de lanzamiento de su nueva estrella. En 2006, lo hizo con Wii, y en 2011 con el Nintendo 3DS. Como es costumbre, Club Nintendo fue de los invitados especiales de Latinoamérica. Teniendo todo listo para la presentación, la cual fue por la mañana, llegamos el día anterior por la noche. Así que sólo era cuestión de horas para conocer la fecha de lanzamiento y precio del Wii U. Ya te imaginarás todas las suposiciones que hicimos en la cena previa al evento con los demás medios que nos acompañaron: que si el precio iba a ser tal, que si iba a ser un *bundle*, que si iba a salir para Navidad. En fin, muchas incógnitas.



Nintendo manda un mensaje muy claro: Wii U, el siguiente paso del juego.







Si quieres ver en video todos los detalles de lo que aconteció en la presentación de Nintendo en Nueva York, ingresa a nuestro canal de YouTube. Entrevistas y *gameplay*. http://www.youtube.com/RevistaCN

El plazo se cumplió, y nos lanzamos desde temprano al lugar en donde se llevaría a cabo la presentación; había mucha prensa internacional, no era para menos, la ocasión lo ameritaba. En punto de las 10 de la mañana del jueves 13 de septiembre, Reggie Fils-Aime, presidente de Nintendo de América, subió al escenario y comenzó su charla. Lo primero que comentó fue la fecha de salida del Wii U para América, la cual ya es muy conocida por todos, el 18 de noviembre estará disponible al público. Es bueno mencionar que una noche antes Nintendo de Japón tuvo un Nintendo Direct, en el que se anunciaron detalles del sistema para el mercado de allá. Es curioso saber que el Wii U saldrá primero en este lado del mundo, dejando a Japón con una fecha de salida del 8 de diciembre del año corriente.

El precio de la consola será dependiendo del *set* que elijas, sí, habrá dos opciones de paquete con el equipo. Si aún no conoces cuáles serán estos *sets*, dale una revisada a nuestro artículo especial sobre el Wii U, que preparamos unas páginas más adelante.

Muchos son los títulos que están en camino, ¿cuál es tu género favorito?

Una vez que terminó la presentación de Reggie y compañía, nos dirigimos al piso de exhibición. Ahí había bastantes juegos que no estuvieron presentes en la pasada E3, desarrollos que se anunciaron y que no pudimos probar en su momento, tal es el caso de **FIFA 13**, **Call of Duty 2** y **Mass Effect 3**. Sin duda, la lista de títulos sigue incrementándose día a día.

Fueron al rededor de cuatro horas de juego libre, tiempo suficiente para ponerle las manos a las GamePad y Wiimotes disponibles en los interactivos. En lo personal, lo que más me llamó la atención es **Nintendo Land**, sé que hay otros juegos que muchos estábamos esperando ver en las plataformas de Nintendo, pero la manera en que Nintendo presenta este nuevo concepto con sus franquicias y lo divertido que es, lo describo como algo buenísimo y divertido. Ya tendrás tiempo de jugarlo y comprobarlo.



New Super Mario Bros. U está listo para debutar a la par que la consola.



Los eventos que se organizan aquí los días de lanzamiento son excelentes.

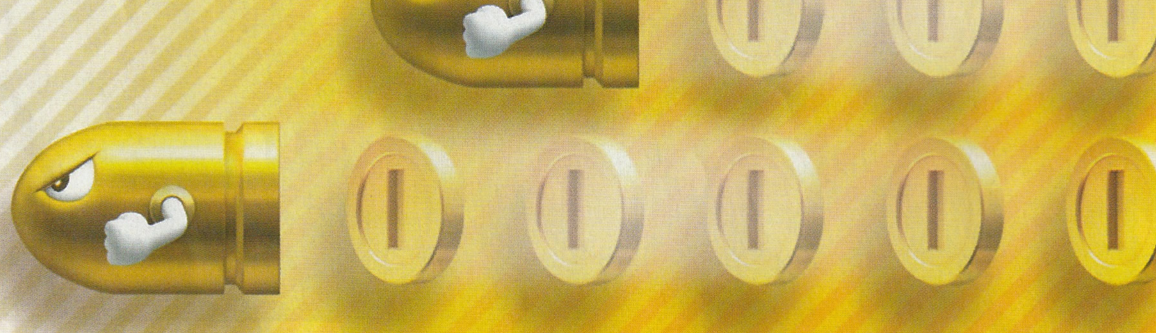
Visita obligada a la Nintendo World

Cada vez que ponemos los pies en Nueva York sabemos que debemos tomar un tiempo libre para visitar la tienda oficial de Nintendo. La última vez que Club Nintendo estuvo allá fue en enero del año pasado, cuando se anunciaron los detalles de la salida del Nintendo 3DS. Cada año se renueva y siempre hay cosas que ver (y comprar, por supuesto). Los fans de Nintendo nos sentimos en el paraíso cuando cruzamos las puertas; en verdad, si tienes oportunidad de visitarla cuando estés por Nueva York, hazlo, pero eso sí, lleva dinero, ya que querrás salir con todo lo que tengas en frente. Búscala en el Centro Rockefeller.





New SUPER MARIO BROS.™ 2



¡CORRE TRAS LAS MONEDAS!



MONEDAS, MONEDAS y MÁS MONEDAS.

Entra a un mundo rebozante de monedas. Dispara bolas de fuego doradas. Mira a Mario™ y sus enemigos volverse dorados. Y obtén monedas como nunca antes.

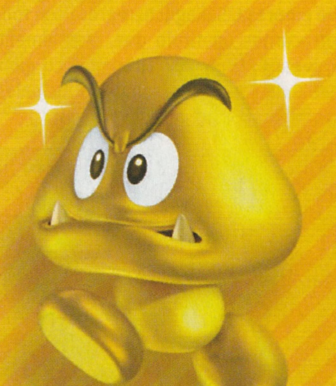


EL REINO CHAMPIÑON SE TRANSFORMA EN ORO.
Desde tuberías llenas de monedas a Anillos de Oro que convierten a los enemigos en oro, en el mundo de Mario podrás recolectar monedas de mil maneras.





DUPLICA TU DIVERSIÓN CON UN AMIGO.
Si tu amigo también tiene New Super Mario Bros.™ 2 y una consola Nintendo 3DS, puede jugar como Luigi™ para ayudarte a pasar todos los mundos, recolectar monedas, vencer enemigos y rescatar a la princesa Peach™.



OBTÉN LA FLOR DORADA.
¡Mira como Mario se transforma en oro! Con la nueva habilidad de la flor dorada, convertirás bloques y enemigos en la mayor cantidad de monedas de oro vista hasta ahora.

TOP 10

New Super Mario Bros. 2

Nintendo / Nintendo 3DS



Nintendo le da un giro a la esperada secuela de **New Super Mario Bros.**; ahora, además de la tradicional acción en los escenarios del Mushroom Kingdom, tu misión será juntar un millón de monedas doradas que encontrarás dispersas a lo largo del escenario. Como detalle adicional, podrán jugar dos personas simultáneamente usando dos consolas Nintendo 3DS y dos juegos **NSMB2**.

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance

Square-Enix / Nintendo 3DS

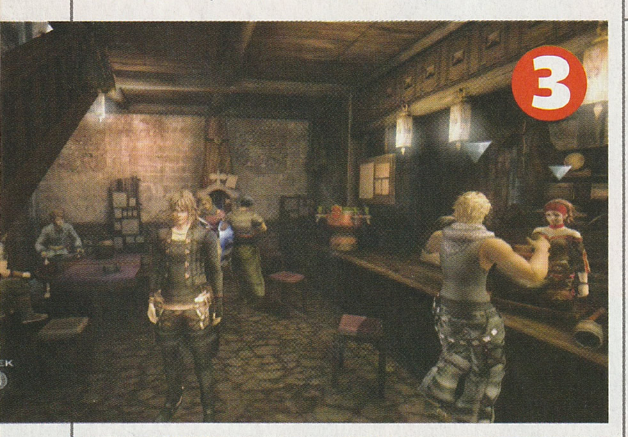
Si te gustan los juegos llenos de fantasía, con personajes clásicos pero vistos desde una perspectiva completamente diferente y otros nuevos que poseen carisma y buen desarrollo, seguramente quedarás atrapado desde los primeros minutos que juegues esta nueva entrega de **Kingdom Hearts** para N3DS. La dirección estuvo a cargo de Tetsuya Nomura, mientras que la musicalización quedó a la autoría de la talentosa Yoko Shimomura. ¿Necesitas más referencias para jugarlo?



The Last Story

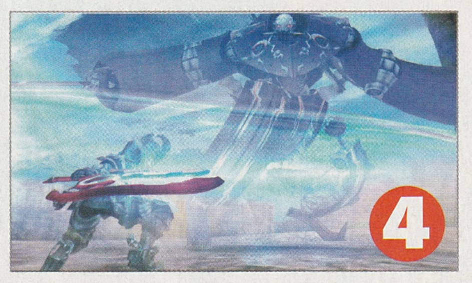
Mistwalker / Wii

Si no eres muy apegado a la historia de **Final Fantasy**, quizás el nombre de Hironobu Sakaguchi no te suene mucho que digamos, pero él es uno de los grandes genios creativos que ha destacado en el mundo de los videojuegos a través de sus múltiples aportes para la compañía Square Soft. Ahora, en una nueva empresa, Sakaguchi regresa con todas las fuerzas para ofrecernos un título que, simplemente, sería un crimen no jugarlo, tanto por su magnífico *gameplay* como por la genialidad de sus personajes principales y secundarios, y claro, es una exclusiva para Wii.



Xenoblade Chronicles

Monolith Soft / Wii



Un mundo lleno de peligros, con enormes escenarios y situaciones que te harán llevar al máximo tus fuerzas para combatir a los enemigos en combates abiertos. Se trata de un juego que mezcla RPG con aventura, diseñado para un solo jugador; su sistema de juego es bastante dinámico y funcional.

The Amazing Spider-Man

Activision / Wii

Al arácnido quizá no le fue tan bien -como antes- en la cartelera de cine, pero en sus videojuegos podemos decir que mantuvo la buena racha que le ha dado el estudio Beenox, resultando en una magnífica opción para todos aquellos que quieran adentrarse aún más en las acciones de **Spider-Man**. Visualmente, nos agradó, incluso más que lo visto en **Edge of Time**. El punto malo es la trama, no se desarrolla en campo abierto.



Theatrhythm Final Fantasy

Square-Enix / Nintendo 3DS



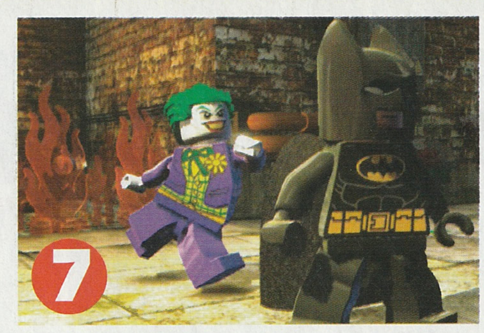


Final Fantasy es quizá la serie de RPG más recordada de todos los tiempos, aunque también ha tenido uno que otro título olvidable. Sin embargo, si en algo se caracteriza es en la calidad de su música, así que Square Enix vio una oportunidad única en ello, y ahora nos presenta **Theatrhythm Final Fantasy**, donde gozarás de la magia de las mejores melodías de la serie en un videojuego de ritmos (tipo **Elite Beat Agents**), controlando las acciones directamente en la pantalla táctil a través de tu *Stylus*.

LEGO Batman 2: DC Super Heroes

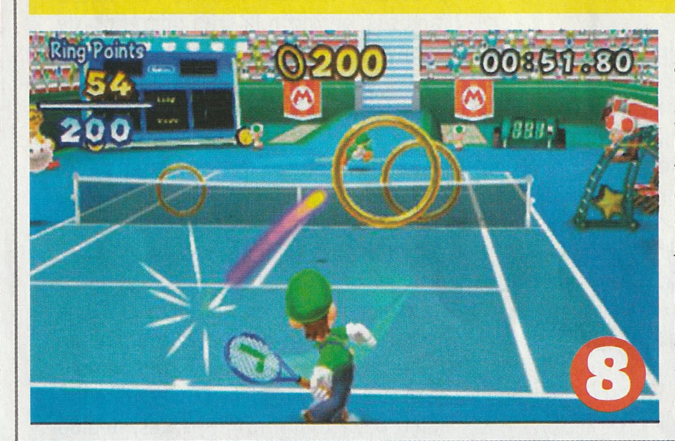
Warner Bros. Interactive / Wii

Ciudad Gótica vuelve a estar en problemas. **The Joker** sigue tratando de crear el caos a como dé lugar; pero ahora se hará acompañar de villanos de otras ciudades, como Metrópolis, por ejemplo. Así que el murciélago deberá reunir todas sus fuerzas para enfrentar esta nueva amenaza, apoyado de **Robin** e incluso de **Superman. LEGO Batman 2: DC Super Heroes** contiene un sinfín de horas de diversión e incrementa la acción que viste en la entrega pasada, ¡te lo recomendamos ampliamente!



Mario Tennis Open

Nintendo / Nintendo 3DS



La pasión de **Mario** y sus amigos por el deporte blanco llega al Nintendo 3DS, consiguiendo la imagen más perfecta hasta ahora en este campo. Lo mejor es la diversidad de modos de juego, que te harán vivir la experiencia del tenis, completando retos que podrás compartir con tus amigos incluso a través de Internet, para aumentar la diversión.

Heroes of Ruin

Square-Enix / Nintendo 3DS

Un mundo de guerreros que ha vivido en paz por decenas de años tendrá que volver a vestir sus trajes de batalla para enfrentar a poderosos enemigos, en una cruzada por salvar la vida de su máximo gobernante, quien se encuentra convaleciente y sin esperanzas de vida a menos que cuatro héroes hagan hasta lo imposible por encontrar la forma de salvarlo. Cada uno tendrá habilidades diferentes que complementarán el equipo; podrás jugarlo ya sea de manera local o por Internet.

9

Kid Icarus: Uprising

Nintendo / Nintendo 3DS



Aunque pase el tiempo, **Kid Icarus: Uprising** sigue dentro de nuestra lista de favoritos. ¿Por qué?, simplemente debido a la diversidad de juego que ofrece, así como por la cantidad de objetos nuevos que puedes descubrir cada vez que juegas localmente o por Internet. Además, las tarjetas de Realidad Aumentada son un complemento adicional para los verdaderos fans. Visualmente, quizá sea uno de los mejor desarrollados, y podrás utilizar el Circle Pad Pro para incrementar la sensación de control de tu personaje.

Project X Zone

Namco Bandai / Nintendo 3DS

El choque de tres universos está por ocurrir…

Ya tenemos varios meses contándoles los detalles de esta nueva obra, por lo que para no perder la costumbre les vamos a hablar de lo más nuevo que se ha dicho respecto a este título, el cual desde su anuncio se ha convertido en uno de los más esperados para Nintendo 3DS dentro y fuera de Japón.

Para empezar, este juego representa la unión de tres grandes compañías del medio, Sega, Capcom y Namco Bandai, lo más obvio y fácil hubiera sido un título del género de peleas, pero no desearon hacer eso, pensaron ir un poco más allá, desarrollando un RPG estratégico con un sistema de batalla bastante adictivo y entretenido.

No se trata de avanzar y elegir comandos de ataque o defensa cuando aparezcan los enemigos, no, tendremos que ser muy cuidadosos en la dirección en la que nos movamos, no sólo para evitar golpes y enemigos, sino también para atacar con mayor poder. Es como un juego de ajedrez, donde la ubicación de tus piezas determina las posibilidades de triunfo de tu equipo, parecido a **Fire Emblem**, con la diferencia de que aquí no tienes tropas armadas, sólo tu *party* principal. Lógicamente, está plagado de los personajes más emblemáticos de cada una de las compañías participantes, como **Ryu**, **Jill Valentine**, **Ulala**, **Mega Man**, **Dante**, todos con sus poderes y técnicas que los han hecho famosos, pero con la gran diferencia de que ahora los pueden combinar con los de un compañero para lograr combos devastadores, al estilo de un juego de peleas, pero sin lo complicado de sus comandos. Todo lo que requieres hacer es dirigir el *stick* hacia alguna de las cuatro direcciones básicas y presionar un botón para seguir la cadena.

La buena noticia es que sale el 11 de octubre, la mala es que sólo en Japón por el momento. No vemos tan complicada su aparición en nuestro continente, como pasa con obras similares, debido a que las tres compañías utilizan personajes de trabajos que sí han visto la luz en América, así que esperemos noticias las próximas semanas, seguro que serán agradables, porque los fans de estos personajes se lo merecen.



No todos serán personajes conocidos, también se han creado algunos nuevos para la aventura.



Esperemos que las compañías que están detrás de la obra pronto lo anuncien para América.













Como puedes darte cuenta por las imágenes, la calidad gráfica es impactante, los desarrolladores han logrado un buen trabajo. Esperemos que el *gameplay* complemente lo que es en teoría, una de las exclusivas más importantes que tendrá Nintendo 3DS este año.



Bravely Default: Flying Fairy

Square Enix / Nintendo 3DS

Nos espera una gran historia en doble pantalla

Seguramente que el título **Bravely Default** no los emociona mucho, podría pensarse que es un RPG más, pero por fortuna no es así, se trata ni más ni menos que de un proyecto exclusivo para Nintendo 3DS de parte de Square Enix. Quizás al inicio nos sorprendimos un poco de que no fuera un **Final Fantasy**, pero ahora que se han revelado ya nuevos aspectos de la obra no podemos hacer más que agradecer esta iniciativa de la compañía para mejorar.

El primer punto que resalta de este juego son sus gráficos, sensacionales, modelados en 3D perfectos que dan vida a cada uno de los personajes y escenarios que conoceremos, cinemas FMV que te dejarán sin aliento, no sólo por su belleza, sino también por la emotividad que cada uno de ellos representará en pantalla, aspectos que Square Enix domina como pocos en el medio.

A lo anterior tenemos que añadir un sistema de juego que mezcla los turnos tan comunes en la serie de **Final Fantasy** con elementos de estrategia para volver cada batalla toda una experiencia, cuyo resultado dependerá en parte del trabajo de cada personaje. Sí, como suele ocurrir en títulos como **Dragon Quest**, podrás dar una profesión a los elementos de tu *party*, pero por el momento no se han confirmado las clases, pero seguramente mago y guerrero no van a quedar fuera.

Su fecha de salida está contemplada para mediados de este mes en Japón, donde al parecer habrá una edición especial que incluirá extras muy interesantes, como lo son un póster y el *soundtrack* de la obra... Sí, sabemos que debes estar rogando porque llegue a este lado del mundo, pero no te preocupes, después del éxito de **Xenoblade** y **The Last Story** tiene buenas opciones de ver la luz.









Los juegos RPG necesitaban de una evolución desde hace años, la cual se está dando en consolas de Nintendo, las únicas con las herramientas necesarias para lograr un verdadero cambio en este género tan querido.

Encontrarás personajes de todo tipo en tu camino, algunos muy raros pero todos tienen algo que decirte, así que presta mucha atención a su plática.

Devil Summoners: Soul Hackers

Atlus / Nintendo 3DS

Combate a la oscuridad con inteligencia

Desde hace ya mucho tiempo, Atlus se ha convertido en un referente en los juegos RPG, situación que en Nintendo 3DS parece que no va a cambiar, ya que ahora nos trae **Devil Summoners: Soul Hackers**, título que apareciera hace ya varios años para otras consolas y que ahora llega a la doble pantalla de la portátil más popular de la generación.

La historia nos sitúa en un futuro en el que las computadoras controlan todo en nuestra vida (aunque eso ya ocurre en la actualidad), lo que da pauta a que los jóvenes creen grupos de *hackers* con diversos objetivos, desde diversión hasta crear portales dimensionales que transportan demonios a la ciudad... Sí, como te debes estar imaginando, esto último es lo que ocurre, pero lejos de intentar regresarlos a su mundo, como sucede en **Devil Survivor**, aquí comienzan las batallas entre bandos apoyados en estas criaturas.





A diferencia de la primera versión, ahora verás mejores cinemas explicando la trama a cada paso que des. Ésta es una de las novedades más llamativas de la obra.

Gracias a las ventajas técnicas del Nintendo 3DS, se tendrá una mejora sustancial en el *gameplay*, el *Stylus* y la pantalla táctil, que harán un juego mucho más ágil, sin pausas, permitiendo no sólo que disfrutes más de los combates, sino que además pongas a prueba tu análisis para tomar decisiones rápidamente. Para esta versión se han preparado un par de sorpresas, la primera es la aparición de un demonio nuevo, el cual cambiará por completo el desarrollo de la obra, de modo que si pensabas que no te ofrecerá nada nuevo si jugaste el original, estabas equivocado.

La segunda sorpresa, aunque espectacular, no sabemos si va a llegar a nuestro continente (en caso de que se confirme su lanzamiento), pero debíamos mencionarla para hacerlos sufrir un poco... más bien, para informarlos oportunamente. Se trata de un tráiler de **Persona 4**, el nuevo juego de esta saga legendaria que llegará en exclusiva para Nintendo 3DS y desde ahora podemos asegurar que será un fenómeno en ventas, por el momento sólo nos queda esperar a que todo esto lo disfrutemos en América.





Cada personaje tiene habilidades únicas que debes explotar si quieres terminar rápidamente con los enemigos que te encuentras en la aventura.





Ésta es sólo una pequeña muestra de cómo el Nintendo 3DS puede cambiar un título con algunos años y transformarlo en una obra que se adapte a las necesidades de los jugadores actuales. Ojalá más compañías siguieran este ejemplo.


Wii
KIRBY™ 20TH ANNIVERSARY
20
¡ESPÉRALO PRONTO!
Celebra con Kirby!
Incluye 6 títulos clásicos de Kirby
Wii
KIRBY'S DREAM COLLECTION
SPECIAL EDITION
Nintendo
© 1992-2012 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo. Kirby and Wii are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.
Visit us at www.nintendo.com

Éste es un gran mes para los aficionados a los juegos de pelea, ya que pueden encontrar dos obras verdaderamente sensacionales a un precio sorprendente para descargar en Wii gracias a la Consola Virtual. Son auténticos clásicos que los pondrán a recordar aquellos hermosos años en los locales de Arcadia, cuando cada ficha valía y se peleaba por el honor.

Consola Virtual

World Heroes Perfect

SNK / 900 Wii points

El mundo siempre necesita de héroes

Con el *boom* de los juegos de pelea en los años noventa, SNK lanzó muchas series, todas exitosas, pero una de las más recordadas es **World Heroes** por muchos motivos. Uno de ellos, la polémica que se formó ya que muchos afirmaban que era una copia descarada del éxito de Capcom, **Street Fighter II**, pero una vez que te dabas el tiempo de jugarlo, notabas que aunque tenía similitudes, contaba con varios elementos que le daban una personalidad propia, como los Death Match, que se volvieron tan populares entre los jugadores de consolas.

Hablando específicamente de la versión **Perfect**, se pulieron todos los elementos jugables, logrando una movilidad sorprendente en la que podías enlazar las técnicas especiales de varias formas. En su momento fue un gran éxito de Arcadias que, por desgracia, a diferencia de la primera parte no llegó a Super Nintendo, pero ahora lo puedes tener gracias a tu Wii.

Los personajes son punto especial en este juego, ya que si bien vas a encontrar a los clásicos luchadores con estilos de juego balanceados, no faltan a los que debes dedicarles varias horas para dominarlos por completo. Tal es el caso de **Brocken** y **Rasputin**, dos guerreros que se convirtieron en los favoritos de los jugadores por sus complejos movimientos, ya que se volvía muy difícil enfrentarlos, pero como en todo juego de pelea, la práctica y paciencia eran la clave para dominarlos y enfrentarlos.

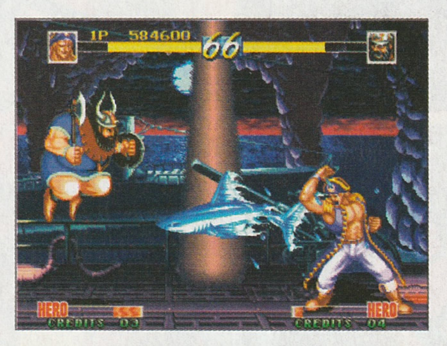
Uno de los modos que se van a extrañar es en el que se combatía en escenarios con minas o campos de fuerza que dañaban a quien se acercara. Para esta edición los programadores quisieron enfocarse en un estilo más tradicional, pero potenciado con elementos como los *Supers* o la mejora en las posibilidades de combo luego de un par de golpes.

World Heroes Perfect resulta una gran obra que todo fan de SNK o juegos de pelea debe tener, no sólo para recordarla, sino también para conocerla si no te tocó vivir esos tiempos. Lo único que le hace falta es una nueva modalidad para jugar en línea, eso sería genial, como pasó con **Super Street Fighter II** de Sega Genesis, pero aun así, no te arrepentirás jamás de descargarlo, sobre todo si tienes amigos con quienes disfrutarlo; las retas le dan una larga vida a este gran título.











Hanzo, ninja con gran determinación y sorprendentes técnicas que, como todos los participantes en el torneo, buscará lograr sus objetivos personales.

Real Bout Fatal Fury Special

SNK / 900 Wii points

El camino del lobo solitario

Para todos los que piensan que el primer torneo **The King of Fighters** fue en 1994, están en un error. Previo a ese juego, lo vimos en **Fatal Fury**, franquicia que a lo largo de su camino ha sufrido varios cambios hasta llegar a esta versión que (sin mencionar a **Garou: Mark of the Wolves**) es la mejor entrega de toda la serie. Se reúnen los mejores personajes para dar vida a un sistema de batalla que te mantiene jugando durante horas en tu consola.

El primer punto que se debe aplaudir de este juego son los gráficos, sí, sabemos que al ser de 1997 no puede competir mucho con **Street Fighter IV** o **KOF XIII**, pero tiene infinidad de detalles que lo vuelven un deleite, como el cambio de horario en las distintas arenas. Puedes comenzar una batalla en el día y terminarla en la noche, prácticamente ambos lados de los escenarios se pueden romper, provocando situaciones muy graciosas, e incluso no faltarán los momentos en que tu rival quede cubierto de agua u otros elementos. Soberbio en ese aspecto, simplemente no hay quejas.

La música merece mención especial: es simplemente fantástica, es un OST que te enamora desde la introducción del juego, sobre todo porque no son melodías similares, todas tienen un estilo propio, desde algunas muy movidas hasta otras que se pueden escuchar para amenizar una fiesta o reunión con los amigos, como lo es el *blues* de **Blue Mary**, una canción que te encantará y que puedes escucharla completa en cierto momento del juego... No te decimos cómo, para que lo descubras tu mismo.

El sistema de juego es adictivo, resulta muy fácil marcar todos los movimientos, jamás te vas a pelear con el control; al contrario, es muy amigable, lo que permite que en pocos minutos puedas experimentar varios tipos de combos, usando la barra de *Super* que se encuentra en la parte inferior. Una de las características más emblemáticas de **Fatal Fury** es poder cambiar de plano en los combates. Pues bien, esto sigue presente, pero ahora se utiliza de varias formas para lograr un juego más agresivo; ya no tienes que esperar a que tu rival regrese a tu plano o perseguirlo, ahora puedes atacarlo desde tu ubicación, volviéndolo más demandante..

Con casi dos decenas de personajes, incluyendo a **Terry Bogard**, **Andy Bogard**, **Joe Higashi**, **Blue Mary**, **Ryuji**, **Billy Kane** y **Mai Shiranui** (para muchos sólo por ella vale el juego, ja, ja, ja), **Real Bout Fatal Fury Special** es una de las opciones que simplemente no puedes dejar pasar. Es diversión pura para ti y tus amigos gracias a que pueden retar dos personas, al más puro estilo de las maquinitas, así que no lo pienses, debes descargarlo.

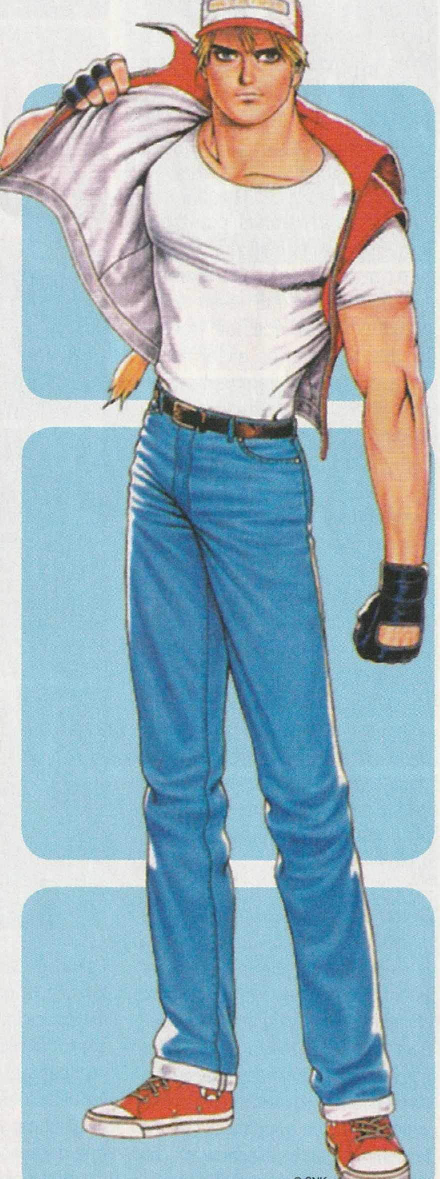








¿Cuántas horas pasaste en las arcadias disfrutando de este juego? Pues ahora podrás hacerlo en la comodidad de tu hogar junto a todos tus amigos gracias a la Consola Virtual de tu Wii.







A salvar el mundo con tu propio héroe

Skylanders Giants

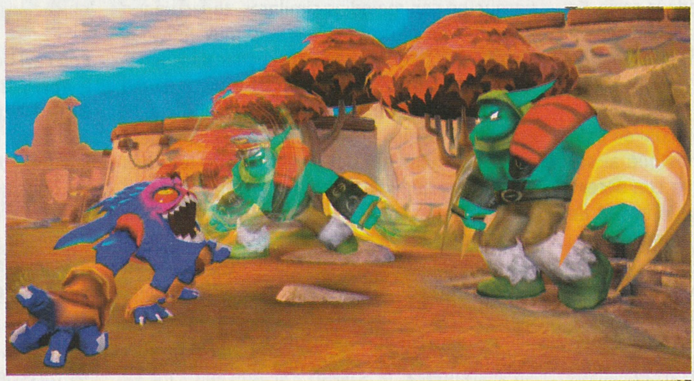
Activision / Wii

Hemos visto muchos conceptos interesantes en Wii, pero éste es uno de los más innovadores ya que cada quien puede vivir una aventura distinta dependiendo de su estilo y de sus juguetes... Sí, de sus juguetes, pero no cualquiera, se trata de seres extraterrestres que tomaron forma de figuras al llegar a la Tierra... pero mejor explicamos bien el concepto antes de entrar en detalles de jugabilidad a fondo.

El mundo está en problemas, invasiones y batallas por todos lados, pero tú puedes ponerles un alto con ayuda de los **Skylanders**, que son seres que viven como juguetes hasta que los traes a la vida al ponerlos en el portal mágico. En ese momento puedes controlarlos y ayudarte con sus movimientos especiales, para completar todas las misiones.

Podrás usar tus viejas figuras, o bien una de las nuevas que se han creado para esta entrega, un total de ocho que ofrecen nuevas posibilidades para cada objetivo. Antes de que se cree confusión, debemos decir que cada figura se vende por separado, así que si quieres reunir todas, te recomendamos que no pierdas tiempo, ya que en títulos pasados se han agotado en pocos minutos, pasando a ser figuras de colección e invaluables.

Se han agregado nuevos escenarios y estilos de juego, donde resalta la arena, en la que los duelos se pondrán verdaderamente intensos, al estilo de las batallas **Pokémon**, pero con la diferencia de que aquí todos los movimientos no dependerán del entrenamiento, sino de tu experiencia con tu criatura, así que te recomendamos practicar mucho y analizar todas las posibilidades.

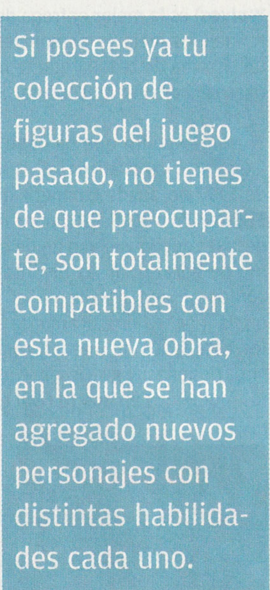








Es una de las mejores opciones para Wii ahora que se acerca el el final de su ciclo, de hecho ya su concepto comienza a inspirar a otras compañías, como Ubisoft, quien empleará un concepto similar en el próximo **Rayman** para Wii U, lo que demuestra que una buena idea puede transformar a la industria.



Si posees ya tu colección de figuras del juego pasado, no tienes de que preocuparte, son totalmente compatibles con esta nueva obra, en la que se han agregado nuevos personajes con distintas habilidades cada uno.





Una de las nuevas figuras que se pondrán a la venta junto con esta entrega. Como siempre, habrá algunas más fáciles de conseguir que otras, pero vale la pena coleccionarlas todas.

Transforma tu destino en doble pantalla

Transformers Prime

Activision / Nintendo 3DS

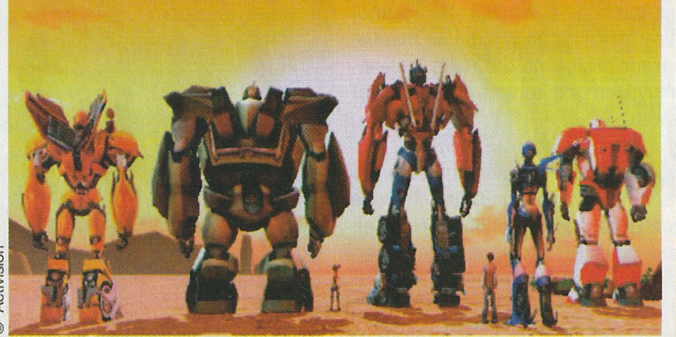
Desde su estreno en la pantalla grande hace algunos años, el universo de **Transformes** ha resucitado dando pie a excelentes películas y varios videojuegos. Tal es el caso de **Transformers Prime**, título exclusivo para Nintendo 3DS, el cual rompe con esa ley que afirma que cualquier adaptación a videojuego de alguna serie o película tiene que ser un fracaso.

Sí, está basada en la serie que se transmite por Cartoon Network en algunos países, pero sólo eso, no se apega al cien por ciento a la obra, lo que da pauta a que disfrutemos de varias sorpresas en el guión que vuelven al juego el complemento ideal para la serie de televisión. La trama, como debes imaginar, no es otra más que un mundo al borde el colapso gracias a **Megatron** y a sus secuaces, por lo que es tu responsabilidad detenerlos.

Para hacerles frente podrás elegir a uno de los Autobots, personajes como **Optimus Prime**, **Bumblebee** o **Arcee** estarán disponibles, cada uno con movimientos únicos, lo cual no sólo te permite afrontar el juego de diferente forma, sino que al mismo tiempo agrega un *replay value* bastante interesante, motivándote a terminarlo con todos ellos. Por otro lado, **Miko**, **Jack** y **Raf**, los humanos que aparecen en la serie, también tendrán un papel relevante en los hechos.

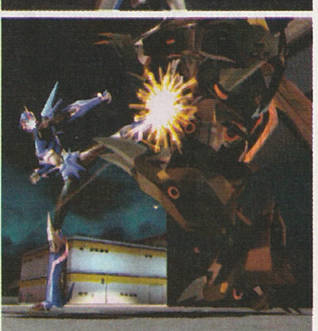
Visualmente el juego es muy bueno, de hecho creemos que es de lo mejor que se ha visto en la consola, sobre todo por las texturas de los robots. Todo un deleite verlo en movimiento, en ningún momento se cae el *frame rate* o algo similar, lo que permite que la experiencia de juego sea perfecta. Por otro lado, la música no es su mejor apartado, pero cumple, así que no tendrás quejas. **Transformers Prime** es un título que sin muchos reflectores demuestra que se pueden lograr grandes cosas con la franquicia, no necesariamente se debe terminar en desastre como las versiones para Wii.

Este juego marca un camino especial para la franquicia, ya que propone un estilo diferente. Es una historia fresca en la que las películas o las series no tienen nada que ver. Ojalá que se mantenga en esta línea durante mucho tiempo más.

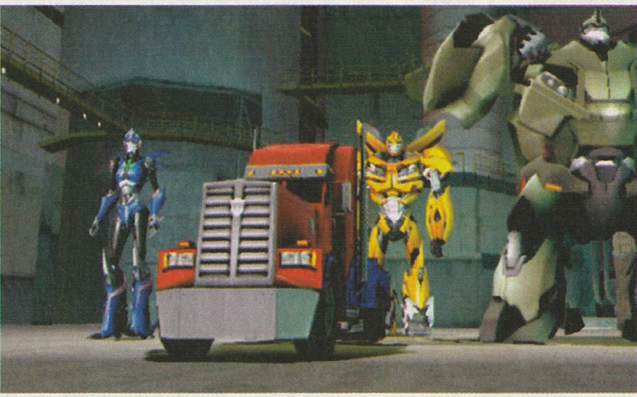








El efecto en 3D es muy bueno, sobre todo en las batallas con los jefes finales.



Es importante mencionar que esta entrega de la serie es exclusiva para consolas de Nintendo, Activision deseaba realizar algo realmente novedoso, por lo que la opción que tenía no era otra que desarrollar para N3DS y Wii, las única consolas con las herramientas para cumplir su objetivo.



Para todos los seguidores de estos personajes, ésta es una obra que no se pueden perder. Es un excelente título de acción con elementos estratégicos que van a disfrutar demasiado.

Más allá de lo evidente

Thundercats

Namco Bandai / Nintendo DS







Uno de los aciertos más grandes de la animación americana ha sido el relanzamiento de los Thundercats, esa caricatura que enloqueciera a toda una generación en los años ochenta, pero con cambios evidentes tanto en estilo visual como en argumento, volviéndola una serie para todo tipo de personas. No exageramos al decir que es de lo mejor que se puede ver en televisión actualmente (por Cartoon Network en varios países de América), por lo que Namco Bandai decidió adaptarla para Nintendo DS, con grandes resultados.

Lo primero que nos llama la atención es que el juego no fuera desarrollado para Nintendo 3DS, pero es comprensible si se toma en cuenta la gran base de consolas que son compatibles y el número de fans de la serie en todo el mundo. Se trata de un título de acción con perspectiva lateral en el debemos terminar con **Mumm-ra** y compañía antes de que eliminen la vida en el tercer planeta y en todo el universo.

Sólo vamos a poder controlar a Lion-O, pero no por eso vamos a dejar de ver a sus compañeros en acción, ya que cada vez que estemos en problemas podremos invocarlos con ayuda de la espada del augurio, así el personaje seleccionado aparecerá realizando un ataque masivo, ideal para cuando te encuentras rodeado, acabando con todos los enemigos en pantalla. Debes observar muy bien tu entorno para saber cuál **Thundercat** es más conveniente invocar.

Los gráficos son buenos, tienen secuencias de animación que todo fan reconocerá a lo largo de la aventura, como cuando Lion-O usa el ojo de Thundera para atacar a sus enemigos; te hará gritar "ohhhhh" como en la animación cada vez que lo utilices. Sin duda, es una experiencia no sólo para los seguidores de la serie, sino también para todos aquellos que deseen pasar un buen rato con un título de acción. **Thundercats** para Nintendo DS vale mucho la pena, esperamos que sea el primero de varias adaptaciones, no sólo para portátiles, ya que nos encantaría ver uno en Wii o en el futuro Wii U.

El mérito de esta nueva serie es que cada capítulo tiene un mensaje para las nuevas generaciones, ya sea de amistad, amor o el significado de la vida. Eso es lo que ha colocado a esta nueva entrega de los **Thundercats** como un referente en la animación americana. Deben conocerla.





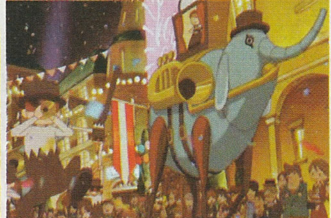

El nuevo aspecto de los héroes va de acuerdo con su personalidad, además de que se han adaptado a los nuevos tiempos, en los que se demanda más acción.

PROFESSOR LAYTON AND THE MIRACLE MASK

Una de las series más queridas por los jugadores de Nintendo DS es, sin duda, **Professor Layton**, que pone a prueba nuestra habilidad con los dedos y con la mente.

Level 5 es uno de los estudios de desarrollo más exitosos del planeta, su secreto en realidad es muy simple: aprovechar al máximo los recursos de la consola para lograr nuevas experiencias para los jugadores, justo como pasó en Nintendo DS con la pantalla táctil, y ahora lo vuelven a hacer con Nintendo 3DS y las ventajas visuales que permite. Esto hace que **Professor Layton and the Miracle Mask** sea una obra sorprendente, un clásico instantáneo de la plataforma de Nintendo.







Una clara evolución

Antes de entrar en cuestiones jugables, comencemos por ver la historia, elemento importante de la serie que, una vez más, es excelente. Todo toma lugar en Monte d'Or, ciudad a la que **Layton** viaja para resolver misteriosos incidentes, que sin que se lo imagine lo harán volver al pasado, a sus días de estudiante, ya que parece ser que ahí está la clave de los misterios que ahora tienen al pueblo con temor y angustia, sin un futuro a la vista.

Todo gira en torno a una máscara, la del caos, la cual se dice tiene poderes malignos, controla la voluntad de quien la porta... Si esto no es suficiente, un amigo de **Layton**, **Randall**, desaparece, ¿tendrá que ver algo con la máscara? Eso lo descubrirás tú, pero por fortuna no estarás solo, contarás con **Luke**, el eterno aprendiz de **Layton**, además de una nueva compañera, **Emmy**, quien no dudará en ponerte al tanto de sus hallazgos.





Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Level 5** / Categoría: **Acción Aventura**

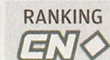














Piensa dos veces antes de actuar

Como en los primeros juegos, deberás recorrer el pueblo, cada calle, cada casa en busca de pistas que puedan ayudarte, pero no las vas a encontrar tiradas en la alfombra o con un letrero que diga "pista", deberás ganártelas resolviendo interesantes acertijos de todo tipo, de lógica, visualización o los clásicos de rompecabezas, todos apoyados en la pantalla táctil, pilar del *gameplay*. Prácticamente todo en pantalla se resuelve con el *Stylus*.

Cuando terminas un juego de este estilo, debe pasar un buen rato para que puedas disfrutarlo una vez más, pero en este caso, no será así ya que a partir de su fecha de lanzamiento, el 28 de octubre de 2012, Nintendo pondrá como descargable un nuevo *puzzle* cada día durante todo un año. De este modo, se aumenta la vida del título al mismo tiempo que Nintendo hace pruebas con este tipo de extras que seguramente serán bien recibidos.



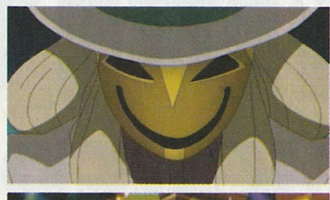
¿Sabías que...?

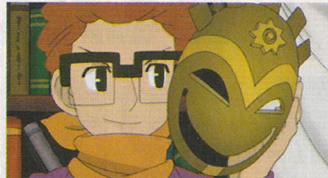
1.- Además de este juego, Level 5 prepara **Time Travelers** para Nintendo 3DS, una obra que apunta a convertirse en uno de los títulos más complejos para la consola. Aún no tiene fecha de lanzamiento, pero esperamos que sea pronto, deseamos jugarlo.

2.- Esta obra de Level 5 no sólo se podrá conseguir en las tiendas de siempre, sino también de manera digital; claro, en los países en los que se encuentre disponible esta opción, que al parecer será el futuro de la industria en muy poco tiempo.

3.- Akihio Hino, productor de Level 5, encargado de **Time Travelers**, ha participado en otros proyectos, como **Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies** para Nintendo DS.

El primer juego de **Professor Layton, The Curious Village**, apareció en Nintendo DS en 2007 con muchas dudas, sobre todo en América debido a que el estilo del título no era muy popular en las consolas, sólo se veía en las PC por aquel entonces. Podemos asegurar, sin embargo, que a partir de esa fecha se cambió el rumbo del género para siempre gracias a su éxito.





Se mantienen las secuencias animadas, pero ahora con una mejor calidad gracias a las ventajas técnicas del Nintendo 3DS.



Todos los personajes en la historia están llenos de secretos, eso es un elemento clásico e infaltable en los juegos de Level-5.

Ésta es la primera obra de **Professor Layton** que llega al Nintendo 3DS, aunque eso sí, en Japón lo hizo mucho antes: vio la luz en febrero de 2011, hace más de un año, pero no será el único título en el que aparezca el famoso personaje, pues se prepara un *crossover* con la serie **Ace Attorney** de Capcom.

Detrás de la máscara

Professor Layton and the Miracle Mask es uno de los mejores juegos que saldrán para Nintendo 3DS este fin de año, no sólo por los extras tan interesantes con los que contará, sino también por la experiencia que representa, de las mejores que podrás experimentar en la consola. Es una auténtica maravilla, que desde hace ya algún tiempo se ha ganado su aparición en consolas caseras, esperemos que Wii U sea la elegida por los programadores y que se decidan de una vez por todas.

RANKINGS

Master:
Lo he mencionado desde que jugué el primer título para Nintendo DS, los juegos de **Professor Layton** son extraordinarios, tanto *gameplay* como historia se conjugan de gran forma para dar paso a un concepto que amas desde los primeros minutos. Mención aparte merece la maravillosa música que acompaña nuestros pasos por las calles europeas; de lo mejor que he escuchado en la consola. Si nunca has jugado un título de **Professor Layton**, éste es el momento de hacerlo, es fascinante, te apuesto a que conseguirás los primeros luego de terminarlo. Es una compra que te dará mucha diversión y una historia como pocas veces se ha logrado en el género.

Crow:
Esta franquicia sigue creciendo a pasos agigantados. Por ahora, lo más reciente es **Professor Layton and the Miracle Mask**, en donde nuestros famosos investigadores deberán embarcarse en una odisea por descubrir la desaparición de varias personas; el caso parece muy extraño y ellos deben utilizar todas sus cartas para encontrar respuestas, más cuando una misteriosa máscara entra en escena, liberando un mundo de posibiliadades que debes descubrir. Me gustó que haya sido directo para N3DS, pues así podemos disfrutar de mejor calidad visual y auditiva, así como efectos de profundidad que darán un toque diferente con respecto a las versiones anteriores.

Panteón:
Vaya, un título más de la serie **Professor Layton...** no sé qué decir, pues a pesar de que el juego no es malo en sí, la repetición lo está estancando en una serie que parece interminable, con entregas igualitas, como pasó con **Phoenix Wright**. En verdad no lo puedo recomendar, aún para los que son fans del personaje, pues aún con todo, no siento que haya un cambio significativo en cuanto a gameplay se refiere. Yo la verdad mejor me enfoco a otros juegos, y si no hay algo que me guste novedoso, al menos me voy por alguna joya de antaño en la Consola Virtual; siempre será mejor que pan con lo mismo.

Atraparlos a todos es sólo el primer paso para ser un maestro Pokémon

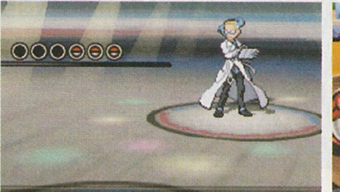
POKÉMON WHITE / BLACK VERSION 2



Puntual a su cita tenemos a uno de los juegos más esperados del año, **Pokémon Black y White Version 2** para Nintendo DS, juego que desde su anuncio ha generado polémica, pero que ahora podemos justificar con razón todas las decisiones en su desarrollo, que lo hacen uno de los mejores juegos de la historia de la franquicia.



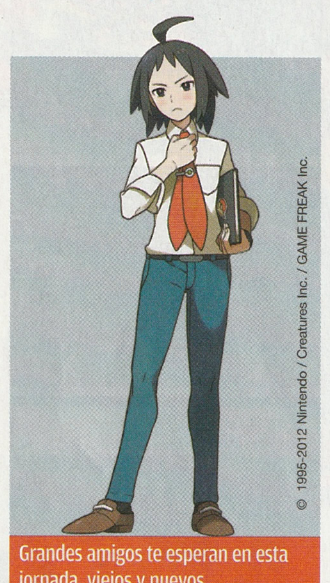






La modalidad de torneo es uno de los más grandes extras de esta versión, puedes pasar horas puliendo tus habilidades en cada batalla que tendrás.

Hace varios meses todos esperábamos el anuncio de un nuevo capítulo en la serie **Pokémon**, era algo normal, una especie de tradición que todos los entrenadores deseaban ver año con año. Pues bien, Nintendo no falló, mostró el nuevo juego de estas simpáticas criaturas, pero dos detalles se robaron la atención, el primero es que estaba destinado para Nintendo DS y no para Nintendo 3DS, además de que era una secuela de las versiones **Black** y **White**.



Grandes amigos te esperan en esta jornada, viejos y nuevos.

En el ojo del huracán

Fueron muchos los que se quejaron en un principio, pero como suele ocurrir, Nintendo sabe muy bien lo que hace, y ambas decisiones fueron bien meditadas. La primera de ellas iba en función de la gran base de jugadores que tienen una consola DS, ya sea normal o 3DS; de este modo, serían más los que podrían disfrutar de esta obra, y sobre el aspecto de ser una secuela, está justificado por la gran historia que han manejado.





La ciudad tiene decenas de lugares para visitar y probar tus nuevos **Pokémon**, tanto gimnasios como entrenadores callejeros que buscan peleas.

El tiempo nunca se detiene

Han pasado dos años desde que recorrimos las regiones de Unova buscando medallas que nos acreditaran como entrenadores expertos. Todo ha cambiado, el pueblo luce completamente diferente, nuevas áreas y edificios han aparecido, pero no es lo único que ya no se encuentra como antes, también las personas que conocimos han cambiado, tienen actividades distintas que nos harán darnos cuenta de que ya no somos los niños que salieron del pueblo con un sueño, ahora somos grandes entrenadores y se esperan grandes cosas de nosotros en el medio.

Como es ya una tradición, debes elegir uno de tres diferentes **Pokémon** para comenzar la aventura, no existe uno mejor que otro, todo depende de tu estilo de juego y de tus preferencias. Lo importante es que desde los primeros minutos tendrás la posibilidad de capturar **Pokémon** que antes no era posible hacerlo, como **Eevee**, **Tyranitar** o **Arcanine**, lo que aumentará tus opciones estratégicas antes de comenzar la lucha en el primer gimnasio.

No vamos a darte muchos elemento de la trama, ya que tiene varias sorpresas para todos los fieles seguidores de la serie, pero sí te podemos anticipar que habrá varios reencuentros que te harán derramar algunas lágrimas, uno de ellos es con el legendario entrenador de dragones, **Lance**, que conocimos en las primeras generaciones de la franquicia y que enfrentamos en **Pokémon Stadium** para Nintendo 64, todo esto dentro de una nueva modalidad, **Pokémon World Tournament**.

¿Sabías que...?

1.- ¿Recuerdan cuando todos cantábamos alegremente el Pokérap? En esos días el objetivo era aprenderse los nombres de los 151 **Pokémon** existentes, nos costó trabajo pero lo logramos... el verdadero reto ahora es recordar el de más de 640 de estas criaturas.

2.- Pasan las generaciones de **Pokémon**, llegan nuevos personajes, pero los favoritos de los jugadores no han cambiado, tanto **Pikachu**, **Charizard**, **Gengar**, **Mewtwo** y **Mew** siguen ocupando los primeros puestos de popularidad.

3.- El estreno del anime en Japón fue en abril de 1997, siendo hasta la fecha uno de los programas más populares en aquel país, estrenando puntualmente cada año una película basada en los títulos más recientes.





Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **GAME FREAK Inc.** / Categoría: **RPG**



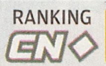














Aunque todos los juegos de la serie toman ciertos elementos en secuencia, hasta ahora nunca se había realizado una secuela. Es decir, no se repetían los personajes principales o secundarios, solamente se cambiaba la plantilla de **Pokémon** para dar nueva vida a las batallas entre entrenadores. Por eso los desarrolladores pusieron mucha atención en ese sentido.

Demuestra tu valía

En la opción Pokémon World Tournament no sólo recibirás un golpe a tus recuerdos por los entrenadores que enfrentarás, también los vas a recibir físicamente si no estás atento a todo lo que ocurre en pantalla, ya que cada uno de tus rivales tiene un estilo diferente que te puede desmayar en cualquier momento. Recuerda que no te va a funcionar la misma estrategia con todos, gracias a las criaturas que manejan cada combate es una lucha de destreza mental.

Si bien el juego no está pensado al cien para Nintendo 3DS, cuenta con algunas mejoras si lo disfrutas en esta plataforma gracias al **Pokémon Dream Radar**, como por ejemplo utilizar a las criaturas que hayas atrapado en esta modalidad, o bien, usar la cámara del Nintendo 3DS para funciones de realidad aumentada que agregan mucho valor a la obra. Por si esto fuera poco, también tendrás la posibilidad de descargar el **Pokédex 3D PRO**, con datos de todos los **Pokémon** del juego que te imagines.

Los **Pokémon** legendarios no podían quedarse fuera de la jugada, por lo que se han agregado varios para mantenernos ocupados por mucho tiempo, como es el caso de **Therian**, quien tendrá nuevas formas en esta obra, como lo son **Tornadus**, **Thundurus** y **Landorus**. Atraparlos será un verdadero reto, pero con constancia y la ayuda de los amigos para los intercambios todo será posible, así que prepara tus Pokéballs para la aventura.







No dejes de leer todos los consejos que te darán tus amistades.

Nunca dejaremos de asombrarnos del avance de la tecnología, parece que fue ayer cuando intercambiábamos **Pokémon** con ayuda del cable link entre dos Game Boy. Ahora ya todo se hace sin cables, además existe el *chat* de voz y video, elementos que enriquecen la experiencia y nos acercan más a nuestros amigos.



© 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

Comienza a escribir tu destino

Pokémon Black y **White Version 2** son títulos excelentes que mantienen el buen nivel de la serie a más de una década de su estreno original. Tanto los gráficos como la música hacen honor al juego, elementos memorables que vas a recordar siempre. No importa lo que se diga de la serie, no es repetitiva, es un RPG sólido en todo sentido que logra atraparte y llevarte de la mano por un mundo fascinante; así que si por alguna razón rara nunca has disfrutado de un **Pokémon**, éste es el momento ideal para adentrarte en este mundo.

RANKINGS

Master:
De toda la vida he disfrutado los juegos de **Pokémon**, son muy divertidos y te obligan a dar lo mejor de ti para conseguir a tu equipo perfecto y esta entrega no es la excepción, simplemente perfecta, con gráficos acordes con la trama. Un *gameplay* no sólo adictivo, sino también profundo, lo comprendes rápidamente, pero las posibilidades que ofrece son tantas que necesitarás muchas horas de juego para dominarlas. **Pokémon** ha vuelto y, como siempre, lo ha hecho por la puerta grande; es desde ya, uno de los juegos que no pueden faltar en tu consola, es la muestra clara de cómo debe evolucionar una franquicia, siempre ofreciendo cosas nuevas.

Crow:
Es la primera ocasión en que conseguimos una secuela directa de un título de **Pokémon**, por lo que podremos explorar más a detalle todo lo que hemos visto en los videojuegos y en la serie de animación. Aquí encontrarás a personajes nuevos, pero también a muchos que ya conoces y que ahora volverán a ayudarte o enfrentarte. Visualmente no hay cambios respecto a la edición anterior. Así que es una buena oportunidad para incrementar tu lista de personajes y entrenarlos para convertirte en el mayor entrenador **Pokémon**. Ojalá pronto lancen una edición para Nintendo 3DS de forma exclusiva, la disfrutaría mucho, ya que soy un gran fan de la serie de Nintendo.

Panteón:
Vaya que aun cuando podríamos decir que ya lo hemos visto todo, Nintendo nos sorprende lanzando no sólo dos versiones del mismo juego, sino que además ¡hay dos secuelas de ese par de versiones! La verdad, yo creo que bien pudieron lanzar un nuevo par de versiones para el Nintendo 3DS en lugar de hacernos comprar otra vez lo mismo. Como siempre, el juego no es malo, pero sólo lo recomiendo si es que no compraste tus versiones **Black** y **White**, o bien si no tienes otro juego más. De cualquier manera, sé que los fans las terminarán comprando, y las jugaremos para ver qué cosas nuevas encontraremos. La fiebre amarilla sigue tan fuerte como nunca, definitivamente.

ENTRA Al Mundo de MARIO

MARIO KART™ 7

SUPER MARIO 3D LAND™

MARIO TENNIS™ OPEN

NEW SUPER MARIO BROS.™ 2



NINTENDO 3DS.

Juegos y consola vendidos por separado.
Usa la función de control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.



20 años de tradición y acción en Dream Land

Nintendo celebra a **Kirby**, uno de sus personajes estrella, con una edición de colección para Wii que incluye distintos títulos de su trayectoria, tal como ocurriera hace tiempo con **Super Mario Bros.**





En 1992, Nintendo pasaba por una de sus mejores épocas. Los videojuegos salían por montones, y lo mejor de todo es que prácticamente no había juego que se quedara sin estar en alguna de las consolas de la Gran N, pues el dominio era avasallador y la competencia, aunque existía, no contaba con el apoyo de los desarrolladores como hoy día.

La compañía japonesa aún tenía en el mercado su consola estrella, el Nintendo Entertainment System, pero lo que estaba atrayendo a los reflectores era la novedosa Super Nintendo, del doble de poder gráfico y con posibilidades maravillosas y prometedoras para los próximos videojuegos caseros. Y para coronar la tríada, el pequeño portátil, Game Boy, seguía como líder indiscutible en los portátiles, sin quien le hiciera mella en sus primeros años en el mercado. Y cómo no iba a lograr tanto éxito, si fue hogar de grandes franquicias, además de cuna de otras, como la que se convertiría en razón de las siguientes líneas.

Kirby's Dream Collection será una exclusiva en Wii para celebrar los primeros 20 años desde la aparición de **Kirby's Dream Land**, así que ponte cómodo porque le daremos una revisada a los títulos que incluye este maravilloso compendio.

Con esta edición especial, recorrerás diferentes épocas del héroe de Dream Land, así como te adentrarás en sus raíces que se han mantenido sólidas a través de los años. Seas o no fan de la serie, te lo recomendamos ampliamente.







Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Nintendo** / Categoría: **Aventura** / Jugadores: **2**

La mente creativa detrás de **Kirby**

Para muchos, el nombre de Masahiro Sakurai sale a relucir con la franquicia **Super Smash Bros.** y recientemente con la secuela de **Kid Icarus** para el Nintendo 3DS. Él se ha convertido en un desarrollador consagrado, pero en sus primeros años dentro de HAL Laboratories comenzó a trabajar en el desarrollo de una nueva IP para Nintendo, por lo que dio vida a un curioso personaje esférico de color blanco (por lo que se apreciaba en la caja, pues el Game Boy es monocromático) que fuera congruente con sus planes. Es decir, un juego que fuera sencillo de controlar y cuya temática se enfocara más en la diversión que en el reto; con esto, Sakurai pretendía conquistar a jugadores de todos los géneros, edades y habilidades, y vaya que lo logró. Más tarde surgió un debate por el color del personaje, si sería blanco, amarillo o rosa, como su creador quería, y después de un rato está por demás decir cuál fue el tono ganador.

La carrera de **Kirby** por las consolas de Nintendo ha tenido grandes escaladas y, de hecho, se conserva como uno de los personajes que no ha tenido que realizar muchos cambios para continuar en el gusto de los jugadores. Cuando optaron por un *gameplay* distinto para el Nintendo GameCube (**Kirby's Air Ride**), no le fue tan bien, por lo que tuvieron que regresar a las raíces, volviendo a cosechar el éxito que lo caracteriza pero, claro, hay títulos que destacaron más que otros, y vaya que la Gran N hizo una buena selección para este compendio de aniversario, incluyendo seis de los mejores lanzamientos que ningún fan de **Kirby** se debe perder, así que si desconoces las historias de este esférico rosa, ¡ésta es tu oportunidad!

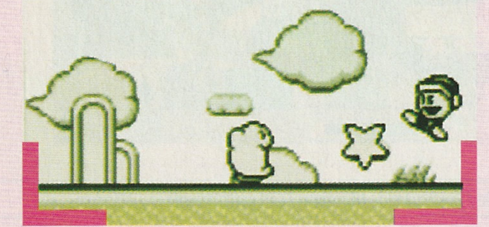


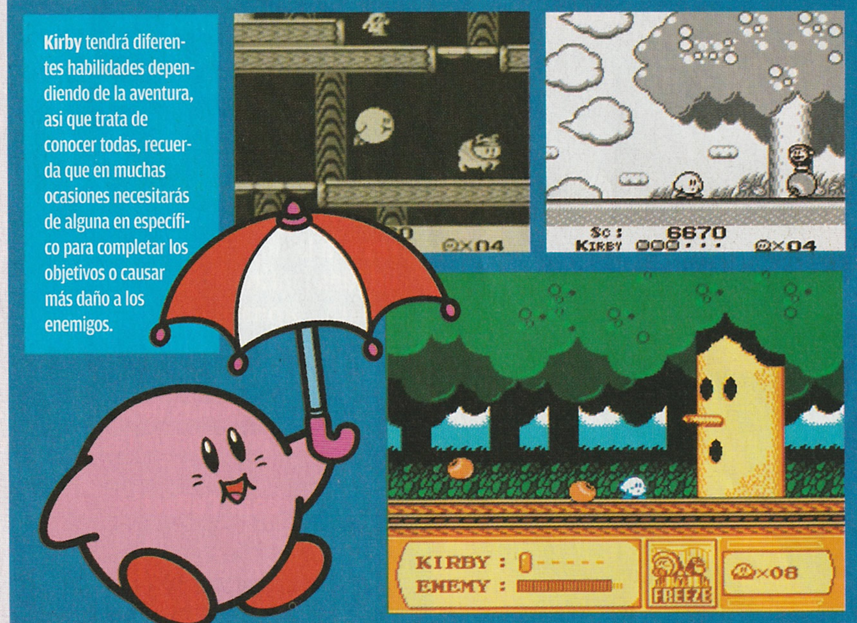
Aquí te presentamos el juego que inició esta leyenda. A pesar de que era muy básico, logró gran éxito.

Kirby's Dream Land
(Gameboy)

El mercado americano fue el primero en recibir esta peculiar propuesta de HAL Laboratories, y pocos días después conquistó a los nipones. ¿Recuerdas la polémica de **Mega Man** cuando Capcom América diseñó la caja del primer juego? Ellos rediseñaron (no-sé-por-qué) al protagonista y le dieron un *look* más... "raro" al del simpático androide azul, pues con **Kirby** ocurrió algo similar. Al no saber (por la cuestión de la pantalla monocromática) el color del personaje, el diseño de la caja trae a **Kirby** de color blanco, pero ya en futuras ediciones se ilustró con los colores originales. Este primer título ya está disponible en la eShop Nintendo 3DS, y como tributo la imagen insignia sigue siendo la original. ¡Chécalo, sigue siendo tan entretenido como hace 20 años!

A través de cuatro misiones controlarás al protagonista para cumplir con sus objetivos. ¿Cuáles? Enfrentar al rey **Dedede**, ya que éste se ha apropiado de toda la comida y estrellas, así que **Kirby**, un héroe surgido del pueblo, hará gala de sus habilidades para cruzar los diferentes escenarios y devolver a Dream Land toda la prosperidad que hasta hace poco tuvo. Como dato curioso, te comentamos que si quieres experimentar más reto, presiones en la pantalla de título Arriba, Select y el botón B simultáneamente para activar el modo "hard", por nombrarlo de alguna forma.





Kirby tendrá diferentes habilidades dependiendo de la aventura, así que trata de conocer todas, recuerda que en muchas ocasiones necesitarás de alguna en específico para completar los objetivos o causar más daño a los enemigos.

Kirby's Adventure (NES)

La segunda entrega llegó directo al NES en 1993, siendo uno de los últimos grandes títulos para este coloso de 8 bits. **Kirby** hacía gala de sus habilidades, ahora con la posibilidad de absorber a sus enemigos para utilizar sus poderes. Esta cualidad se convertiría en un estandarte para las futuras entregas, incrementando los poderes y enemigos que podrías utilizar para abrirte camino por los escenarios. Nuevamente, se trata de un juego que terminarás relativamente rápido y no ofrece mucho reto que digamos, pero se compensa con la cantidad de acciones y elementos secretos que amplían la búsqueda y, por consiguiente, la vida del juego.

El rey **Dedede** vuelve a ser el centro del problema, aunque esta vez de una forma un tanto peculiar. En este pacífico territorio existe una Fuente de los Sueños, por medio de la cual cada uno de los habitantes de Dream Land logra descansar tranquilamente y recobrar energías para enfrentar el día a día. Pero una de esas ocasiones a **Dedede** quizá se le descompuso la bañera, o tal vez sólo quería probar nuevas -y más directas- formas de aprovechar sus bondades), pues decidió echarse un baño reparador directamente en la fuente, por lo que su voluptuoso cuerpo terminó rompiendo la vara estelar (origen de su poder) en múltiples fragmentos, que terminó por repartir entre sus siete secuaces. Al ver el problema, **Kirby** (ya visible en color rosa en pantalla) toma la iniciativa y va en busca de los fragmentos, para restaurar la vara estelar y, por consiguiente, la Fuente de los Sueños.

Hace unos años Nintendo relanzó este título en la Consola Virtual de Wii, así que es otra manera en la que podrás adentrarte en las historias de Dream Land.

Kirby's Dream Land 2
(Gameboy)

El héroe rosado está de regreso en el Game Boy, pero no llega solo, ahora lo acompañan tres de sus paladines (**Rick**, **Coo** y **Kine**) para enfrentar una vez más a las siniestras acciones del rey **Dedede**. **Rick** es un hámster (muy parecido a **Hamtaro**, ¿será el mismo?, no lo creo, pero sí tienen mucha similitud), su máxima habilidad en este juego, porque también aparece en otros más recientes e incluso en el anime, es saltar de pared en pared. Quizá suene simple, pero habrá momentos donde su habilidad será crucial. **Coo** es un ave regordeta que usará sus garras para cargar a **Kirby** y llevarlo a alturas sorprendentes; además, se combina con el poder que tenga el esférico en ese momento para generar mejores resultados. Por último, **Kine** es un aliado valioso para el esférico en las escenas que involucran agua. Se trata de un pez con fuerza remarcable, él puede nadar incluso a través de aguas turbulentas y habilita la posibilidad de absorción dentro del agua.

El origen de esta aventura vuelve a ser un conflicto en Dream Land, aunque ahora el culpable no es directamente **Dedede**, sino otro villano conocido como **Dark Matter**. Él nuevo rival ha poseído al rey, controlando cada una de sus acciones como parte de un plan para dominar el paradisiaco territorio de los sueños. Ahora bien, aunque en el Game Boy (por cuestiones técnicas) sigue siendo monocromático, tiene la opción de jugarse en el Super Nintendo a través del Super Game Boy, agregando un colorido marco en la pantalla donde se muestran los personajes principales.





Escenarios, personajes y elementos del universo de **Kirby** han sido pieza fundamental para lograr coherencia con el *gameplay* e historia. Mantienen un título divertido e ilustrado.

Kirby Super Star (SNES)

No sé ustedes, pero para nosotros esta entrega de Super Nintendo es quizá la mejor que hemos visto en estos 20 años de trayectoria de **Kirby**, tanto por la variedad de minijuegos y retos (ocho en total) como por lo bien conjugado de los entornos visuales y auditivos. Pero, sin duda, la introducción de nuevos elementos de juego fue lo que lo volvió épico. Por ejemplo, cada minijuego tiene su propia historia y *gameplay*, algunos mantienen la esencia de los anteriores, mientras que otros se basan en pruebas de habilidad o ritmo. Así es, de ésas de dar el botonazo justo en el momento correcto. Quizá no suene emocionante, pero deja que lo juegues... no querrás parar.

Incluso en los juegos de aventura en *sidescroll*, como **Spring Breeze** (uno de los ocho que contiene **Kirby's Super Star**), se incluye la opción de generar "ayudantes" luego de absorber a los enemigos. De esta forma, tendrás un aliado que podrá ser controlado por alguno de tus amigos o directamente por el CPU; por supuesto, la primera opción es la más divertida, ya que entre los dos resolverán los distintos retos y, claro, hasta las batallas con los jefes, así cada uno de ustedes puede atacar con sus poderes especiales y resolver las contiendas con mayor rapidez. Cada personaje tendrá su propia barra de energía que, por supuesto, puede llegar a cero y tendrás que volver a comenzar o en su defecto a generar a otro ayudante. Para que esto no ocurra, simplemente consume los ítems de energía para reponerte, o dale un abrazo (por lo menos eso parece) a tu aliado para regenerar su vitalidad.

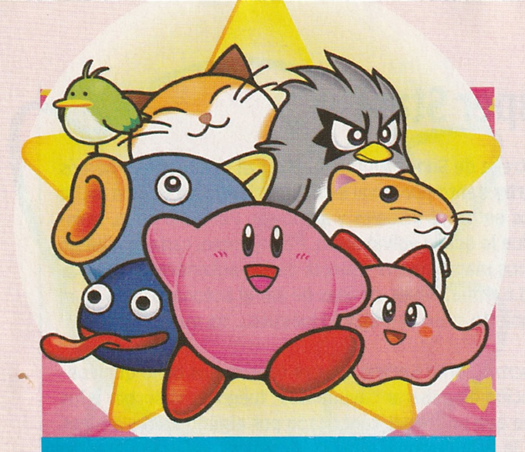


Cada uno de los juegos de **Kirby** tiene sus elementos interesantes, como los personajes adicionales que se incluyeron en **Dream Land 2** o el modo cooperativo de **Super Star**.

Otro de los cambios notorios es el empleo de las gorras que lo personalizan más respecto de la habilidad que se usa en ese momento. Ejemplo, con la espada tendrás un gorro que parece el de **Link**, con el cuchillo ganarás un casco o un gorro azul para distinguir a las bombas. En fin, son detalles mínimos pero le dan más visión al juego.

Dyna Blade es otra pequeña aventura de **Kirby**, en la que tienes que ir a investigar lo que ocurre con las cosechas de Dream Land. **The Great Cave Offensive**, **Milky Way Wishes** y **Revenge of Meta Knight** también son miniaventuras que te divertirán en juego individual, pero que serán maravillosas en cooperativo. Por otro lado, **Gourmet Race** es un juego simple, pero realmente entretenido; es una carrera contrarreloj con un oponente, mientras consigues el mayor número de ítems y esquivas todo tipo de obstáculos. Mientras que en **The Arena** vivirás una batalla sin cuartel -en contra de cada uno de los jefes de los distintos juegos de **Kirby**, en un estilo de juego tipo *Survival*. ¿Podrás vencer a todos antes de que tu energía se agote?

Megaton Punch es muy breve pero sumamente divertido. Lo único que debes hacer es presionar el botón en el momento correcto (cuando la barra de poder esté al máximo) para generar un golpe que destruya un par de bloques de concreto. Por último, **Samurai Kirby** te pone en un duelo clásico de ninjas o samuráis, la idea es presionar el botón justo en el momento oportuno (en cuanto veas un signo de admiración en pantalla).



Kirby ha forjado amistades importantes con otros personajes de Dream Land, por lo que será común verlo acompañado de ellos en algunas de sus historias. Aprovecha bien sus habilidades, te salvarán la vida en más de una ocasión.

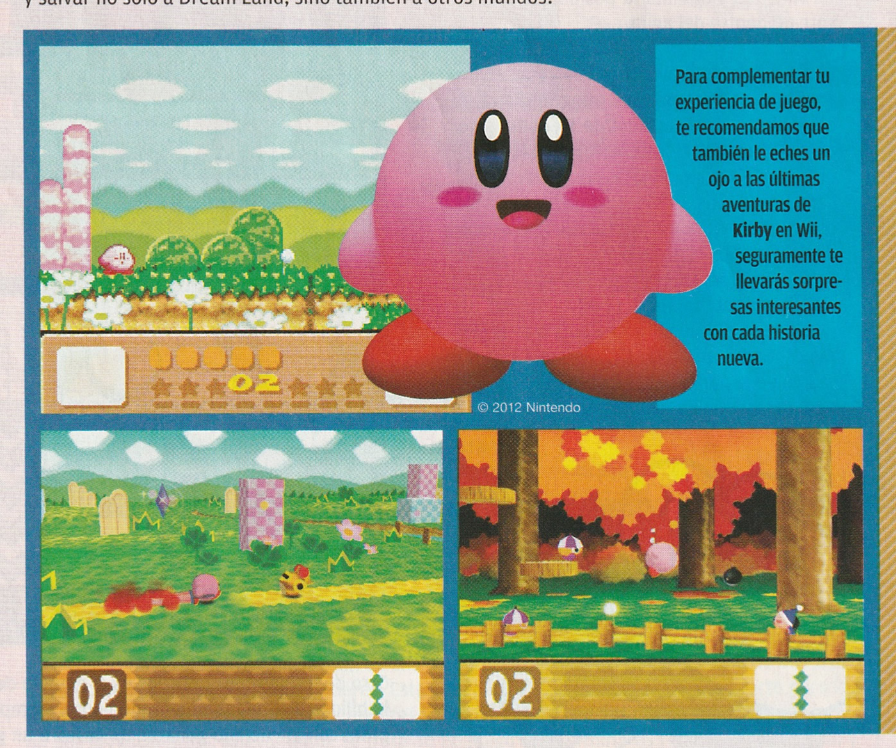
Kirby 64: The Crystal Shards

(Nintendo 64)

El último título que se incluye en el paquete de colección es la única entrega que se vio en el Nintendo 64. **The Crystal Shards** fue la primera ocasión en que vimos el mundo de **Kirby** en tercera dimensión y con escenario y videos de introducción mucho más elaborados; aunque la perspectiva dentro del juego correspondía a la denominada 2.5 dimensiones, y el *gameplay* se conservó como *sidescroll*. Quizá para los estándares de hoy no sea sorprendente; sin embargo, en 2000 era toda una revelación. Se trató de una secuela de **Dream Land 3**.

Como novedad, en esta entrega contabas con nuevos aliados, un pequeño **Waddle Dee**, **Adeleine** (que en un tiempo fue la titular honoraria de una sección en esta revista) y, sorpresivamente, el mismísimo rey **Dedede**. Básicamente no hay cambios en la estructura del juego respecto de sus anteriores, las habilidades de los enemigos pueden ser absorbidas y utilizadas por el protagonista, aunque en esta ocasión está la posibilidad de combinar dos de éstas para generar un nuevo poder o incrementar la fuerza de alguno.

La temática es un poco más elaborada que en las entregas anteriores; todo inicia en un planeta distante llamado Ripple Star, cuando el temible **Dark Matter**, en su afán de ser gobernador de todo lo existente, intenta robar un cristal de energía que era la base y centro de poder de dicho planeta. Para evitar una tragedia, la reina envía a una hada en una misión para proteger el valioso tesoro, pero por más resistencia que puso terminó comisionando a varios clones de **Dark Matter**, provocando que el cristal se rompiera en varios fragmentos para luego dispersarse por diversos territorios. Inesperadamente, la pequeña hada cae cerca de **Kirby**, y su primera reacción es pedirle ayuda para resolver su conflicto... ¿Podrán derrotar nuevamente a **Dark Matter** y salvar no sólo a Dream Land, sino también a otros mundos?



Para complementar tu experiencia de juego, te recomendamos que también le eches un ojo a las últimas aventuras de **Kirby** en Wii, seguramente te llevarás sorpresas interesantes con cada historia nueva.

Kirby's Dream Land 3

(SNES)

Ya en 1997, el final de la era del Super Nintendo era inminente, pero no por ello dejó de mostrar sus cartas más impresionantes, como despedida. Una de ellas fue la tercera entrega de **Kirby's Dream Land**, el regreso del personaje rosa a los 16 bits. Básicamente la temática del juego se mantenía, pero hubo cambios en lo visual. Ahora se presentaba con gráficos que parecían pintados con crayones o acuarelas, así como tonos pastel que decoraban los brillantes escenarios de Dream Land. Quizá Nintendo intentaba probar con este estilo gráfico, pues luego vimos algo parecido en **Yoshi's Story** y en otros títulos más.

Las habilidades se mantenían. De esta forma, absorbes a los enemigos para ganar sus atributos e incluso regresan los aliados animales que vimos antes en **Kirby Super Star**, sólo que llegan acompañados de más personajes: **Nago** (gato), **Pitch** (ave) y **Chuchu** (una masa gelatinosa muy similar al **Pokémon Ditto**). En cuanto a la historia, el argumento es muy sencillo: **Kirby** estaba pescando con su amigo **Gooey**, pero de pronto los cielos de Dream Land se comienzan a oscurecer aparentemente por la invasión de **Dark Matter**. Para evitar una catástrofe, el esférico rosado y su pintoresco grupo de amigos se adentrarán en una travesía que tal vez no te cueste mucho trabajo terminar, pero vaya que disfrutarás el camino hacia la recta final.



La música se volvió un ícono de los juegos de **Kirby**, clásico que, al escucharlo, te remite inmediatamente a alguna de las aventuras de este héroe.

Sé el héroe de **Dream Land** en esta edición de 20 aniversario

A diferencia de la edición de 25 aniversario de **Mario**, ésta jamás se había realizado, y aunque muchos de estos títulos ya los puedes descargar en eShop (3DS) o Consola Virtual (Wii), no hay como tener todo reunido en un solo disco y qué mejor si la edición de colección se complementa con libro de arte y *soundtrack*. Así es un hecho que atraerá a todos los fans de la esfera rosada y será una magnífica oportunidad para que quienes no conozcan a este héroe de Nintendo se adentren en su historia. Ahora bien, los juegos serán las versiones originales, es decir no están rediseñadas o remasterizadas. Quizá ese hubiera sido un detalle muy atractivo, aprovechando que el Wii puede ofrecer calidad respetable, y a muchos nos hubiera gustado ver completamente a color la primera entrega de este regordete personaje. Sin embargo, no nos desagrada que haya sido un port directo, pues así apreciamos la obra tal como se concibió.



LA FAMILIA CRECIÓ





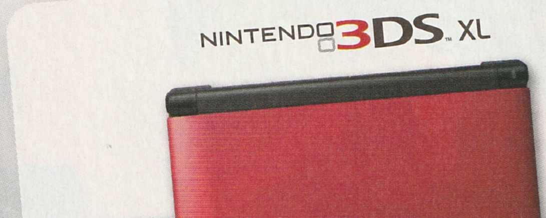
PANTALLA MÁS GRANDE 90%

Comparado con la consola Nintendo 3DS.





NINTENDO 3DS XL





Nintendo

New Super Mario Bros. 2

Esta vez el reino se viste de dorado

En un interesante giro en la forma de participar en la aventura, Nintendo nos pone a buscar monedas por todos los rincones del Mushroom Kingdom.





Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Nintendo EAD Tokyo** / Categoría: **Aventura**









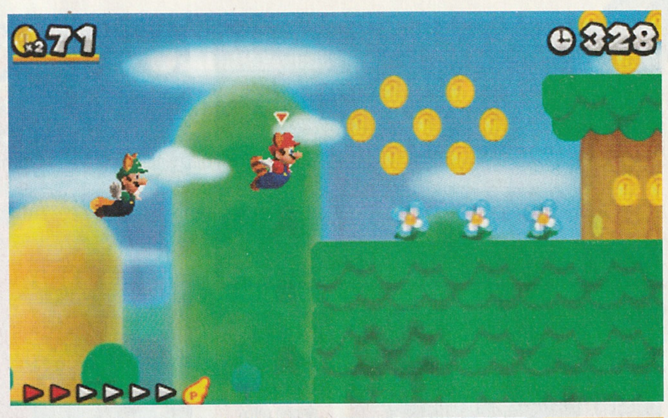








Homenaje a los juegos clásicos



Si jugaste o conociste el primer **New Super Mario Bros.** para NDS, seguramente quedaste fascinado por su temática, cómo se reinventaban los escenarios en los cuales hemos vivido cientos de batallas e incrementaban la cantidad de ítems que abría nuevas posibilidades de acción, como convertirnos en **Mega Mario**, para -literalmente- aplastar a todo aquel individuo que se interpusiera al paso del plomero.

No cabe duda de que fue todo un suceso, gran opción para jugadores de todas las edades que encontraban en este título el reto necesario para pasar un agradable momento de diversión, pero también la gracia visual que en aquél entonces destacaba de entre otros títulos del género.

Sin embargo, para la secuela Nintendo retomó las ideas fundamentales de aquel exitoso juego de Nintendo DS y lo llevó a nuevas alturas en el N3DS. ¡Sí! **Mario** y **Luigi** podrán unir fuerzas una vez más para enfrentar a su máximo rival, **Bowser**, en una frenética aventura que disfrutarás de principio a fin. Pero no sólo eso, en esta ocasión tendrás un objetivo extra por cumplir: recolectar todas las monedas que encuentres a tu paso y buscar en cada espacio del escenario por las centenas más que estarán ocultas.

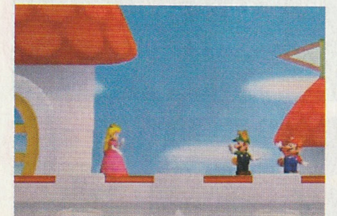


Hay muchas referencias a **Super Mario Bros. 3**; sin embargo, las escenas del cañón son de las más evidentes y desafiantes.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Travesuras cómicas.

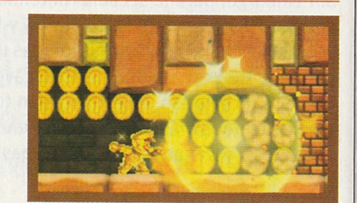




Los niveles son cortos, pero contienen retos alternos que le darán variedad.



Las monedas que consigas durante el juego se sumarán a las de otros jugadores del mundo entero, incluso podrás ver cuántas llevan los demás y cómo va el marcador global. También, se abre una oportunidad para obtener material promocional de Nintendo sobre **Mario**.



Salva a la indefensa princesa

¿Qué sería del Mushroom Kingdom si **Bowser** se diera por vencido en su afán de convertir en su reina a **Peach**? Seguramente todo estaría tan tranquilo que el bigotón tendría que buscar formas alternas para disfrutar de sus días, como lo ha hecho en copiosas ocasiones, pero para nuestra fortuna el rey de los **Koopa** siempre encuentra la forma de ponerle sazón al reino, y ahora tiene planes mucho mejores a los anteriores.

Un día como cualquier otro, soleado y despejado, **Mario** y **Luigi** se despedían de la princesa para ir en búsqueda de unas cuantas monedas, pero cuál sería su sorpresa que, de la nada, aparecería la nave de **Bowser** con sus **Koopalings** y tomarían nuevamente a la rubia, así que los héroes tendrán que emprender una nueva cruzada que los llevará por desafíos similares a los previamente vistos, pero otros tantos nuevos que llenarán de sorpresa tus horas de juego.

Visualmente es una delicia ver los escenarios con tanto detalle y color; además, si le sumas la profundidad del 3D, resulta bastante agradable, aunque este último punto no destaca tanto como en **Kid Icarus: Uprising** o **Metal Gear Solid 3D**, pues básicamente verás fondos difusos para realizar el efecto tridimensional. Pasando a otros dos puntos importantes: audio y *gameplay*, quedarás atrapado con los clásicos temas musicales que acompañan cada aventura del plomero y hasta tendrás ciertos flashbacks cuando de pronto escuches la tonada de victoria de aquel legendario de 8 *bits*. Por supuesto, en esta entrega de N3DS se hicieron arreglos para destacar las notas musicales y se agregaron otros temas que te mantendrán al filo de la acción, cambiando o adaptándose al momento en que vivas dentro del juego, como cuando en una película de terror te cambian la música para anunciarte que viene el villano.

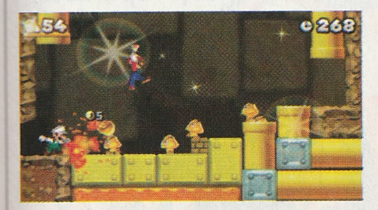
¿*Gameplay*? Sin cambios, prácticamente es revivir **Super Mario Bros. 3** con *upgrades*. Se juega bastante bien con sus dos botones de acción (correr y saltar), siendo la primicia básica llegar al final de un escenario en modo *sidescroll*, mientras pisas a los enemigos para derribarlos, destruyes bloques para ganar ítems, monedas o descubrir zonas secretas y, claro, volar brevemente usando la hoja especial. Por cierto, como la idea era remarcar el "oro", encontrarás ítems especiales dorados que son poderosos, como la hoja con la que ganas un traje blanco y más facilidad al volar o planear, o la flor dorada que te convierte en **Mario** dorado e incrementa el poder de las esferas de fuego.



Toad te ayudará bastante a través de las diferentes casas de cada Mundo.

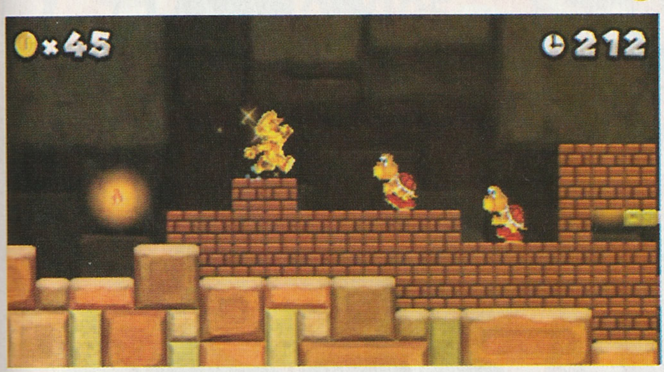
En equipo, la diversión se duplica

Cuando comiences el juego, tendrás dos opciones, jugar sólo o con alguno de tus amigos. La primera es básicamente lo acostumbrado, tu objetivo será completar la historia y derrotar a **Bowser**. Lo interesante es en la segunda, el cooperativo, pues será una manera de incrementar la diversión simultánea, sin necesidad de esperar el típico "turno y turno". Posteriormente, activarás el Coin Rush Mode, modo de juego cuya prioridad es juntar todas las monedas posibles en un cierto tiempo y a través de tres misiones breves. Cada que completes un mundo en el modo de historia, se anexarán nuevos estilos para el Coin Rush Mode y así podrás diversificar tus posibilidades para luego compartir los logros con las demás personas a través de *SpotPass*.





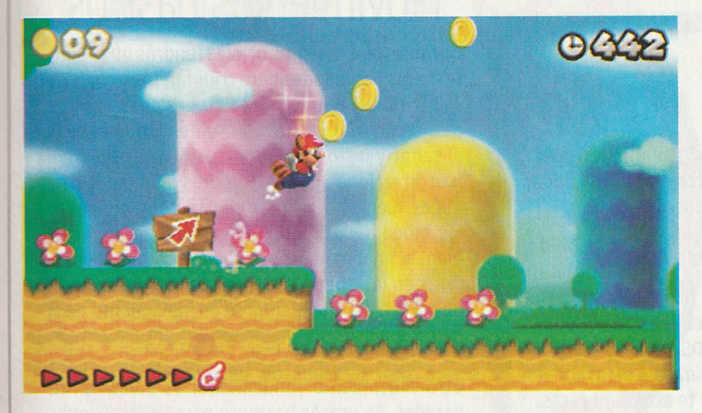
Cuando los enemigos se vuelvan dorados, será una buen momento para aumentar tu fortuna.



Consigue tu primer millón

Como uno de los objetivos o metas alternativas del juego, es reunir un millón de monedas doradas, para lograrlo debes explorar cada zona, romper todos los bloques e ingresar a los espacios secretos en cada oportunidad que tengas. Al final de cada misión podrás ver un contador de monedas y al alcanzar o superar el número solicitado, tendrás un detalle adicional como gratificación a tu esfuerzo, se trata de una imagen completamente nueva en la pantalla inicio para evidenciar que te has vuelto todo un recolector de tesoros en **New Super Mario Bros. 2**.

El juego registra todas las monedas que juntes cada vez que ingresas a un escenario, así que se incrementa el *replay value* al regresar continuamente por más y más monedas doradas. Busca bien en todos los rincones, golpea los bloques y no olvides atrapar los aros dorados que transforman a todos los enemigos en versiones doradas que en ocasiones liberarán fuertes sumas de monedas a su paso.



Los enemigos son un buen complemento para los mundos, no ofrecen reto, pero como tributo al clásico **SMB3** son bienvenidos. ¡Enfréntalos y demuestra quién manda!



En conclusión

Fue un buen giro por parte de Nintendo incluir la opción de coleccionar las monedas; como te dijimos antes, esto aumenta la vida del juego y vaya que te tendrá entretenido por mucho rato. No sólo se trata de un título cotidiano de la serie, pues las funciones cooperativas y competitivas le dan un sabor especial. Nos agradó muchísimo que se retomara el **Mega Mario**, aunque no hubiera estado mal incluir otros trajes de las versiones pasadas, como la rana o el esquimal. En cuanto a la dificultad, te podemos decir que es mínima para resolver los retos que te exige el juego, pero en algunos escenarios tendrás que intentarlo más de una vez para conquistar la misión y juntar todos los elementos secretos, más que nada en los mundos finales donde las trampas se vuelven más demandantes.

RANKINGS

Master:

Perfecto, ésa es la palabra que mejor describe a este juego, un título de plataformas como pocas veces has visto, sensacional en todo sentido, retador, divertido, alucinante, adictivo y mucho más. Te aseguro que lo vas a jugar siempre, el reto de reunir un millón de monedas no es para cualquiera, debes dedicar tiempo, realizar estrategias. Me recuerda mucho a **Super Mario World**, donde debías pasar un mundo más de una vez para obtener todas sus salidas, que obviamente te llevan a diferentes etapas, las cuales son la recompensa para los jugadores que van más allá de terminar el juego solamente. Una compra obligada si tienes Nintendo 3DS.

Crow:

Si quieres verlo de esta manera, se trata de un tributo a **Super Mario Bros. 3** con las actualizaciones necesarias en efectos visuales y auditivos, así como temáticas diferentes que harán que disfrutes más del juego. Me agradó la idea del modo cooperativo, pues así jugamos dos al mismo tiempo, no turno por turno, como en los títulos de la vieja escuela. El modo individual se me hizo muy breve, realmente lo terminas en poco tiempo y requerirá unas cuantas horas más si quieres sacar el total de los secretos. ¿Vale la pena?, bastante. Es un juego para todos los gustos y edades que siempre es agradable jugar para conseguir más monedas y récords.

Panteón:

La principal ventaja de los juegos de la serie de **Super Mario Bros.** es que vas a la segura, pues todos son magníficos y te dan horas y horas de diversión garantizada. Me agradó mucho el hecho de que estuviera disponible tanto físicamente como para descarga, pues así tienes dos opciones para conseguir esta gran aventura que ningún fan de **Mario** se puede perder. Claro que hay quienes preferimos de manera física, pero tenerlo digital es bueno también para llevarlo en tu sistema. Ya depende de cada quien la forma en la que adquieran este juego, aunque la pregunta es: ¿eres lo suficientemente fan para comprarlo dos veces?

Tips New Super Mario Bros. 2

Ya conoces la teoría, ahora te llevaremos directo a la práctica para sacar los extras del juego. ¡Prepárate!



Tipos de juego

Modo individual

Es la modalidad principal del juego. Aquí conocerás la historia de principio a fin a través de distintos mundos con múltiples misiones en cada uno. Cuentas con tres archivos para guardar tus avances, y los podrás copiar o borrar en el momento que quieras.

Modo cooperativo

Si quieres vivir una experiencia de juego mucho más dinámica, ¿qué te parece entrar -junto con un amigo- a esta modalidad? Aquí podrás conectar dos Nintendo 3DS (con sus respectivos juegos **New Super Mario Bros. 2**) de forma local. La principal cualidad de esta modalidad es que la cámara sigue a uno de los jugadores, pero rápidamente te acostumbrarás. Para que te des una idea de cómo se juega, te comentamos que no es como ocurrió en los primeros títulos de los plomeros, donde prácticamente era vida y vida. Para nada, aquí es completamente cooperativo simultáneo; es decir, los dos (**Mario** y **Luigi**) estarán luchando hombro a hombro en el mismo escenario y al mismo tiempo. Si uno de los dos muere (las vidas son compartidas, así que no importa quién agarre los hongos verdes, serán para ambos cuando se requieran), regresará a la acción envuelto en una burbuja (guiño a **Yoshi's Island**); de igual forma, si te quedas rezagado en algún punto del nivel y la pantalla te supera, también regresarás en la burbuja, pero no te preocupes no perderás vidas por ello.

Movimientos básicos

Durante los diferentes niveles tendrás que valerte de tus habilidades para triunfar, pero correr y saltar no será suficiente. En ocasiones tendrás que recurrir al ya clásico "sentón", que activas al saltar y justo en el aire presionar abajo en el *pad* direccional. Con esto podrás noquear a enemigos fuertes o rebotar constantemente sobre los bloques de múltiples monedas; si lo haces bien, al final ganarás un bloque dorado que portarás en la cabeza, éste liberará monedas cuando corras, así que mantente en movimiento para lograr mejores puntuaciones.

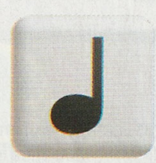
Otro movimiento fundamental es saltar entre paredes. Lo usarás bastante para llegar a zonas secretas o salvarte de una muerte inminente. Simplemente sujétate a la pared o tubo y presiona el botón de salto (B) y la dirección izquierda o derecha -según hacia donde quieras saltar- en el *pad* direccional. Por supuesto, un movimiento vital son los saltos largos, los cuales activas si dejas presionado el botón de correr (Y) y luego el de salto (B). ¡Inténtalo, te salvará la vida!

Plomero prevenido vale por dos

¡Conoce tus ítems y fortalezas!



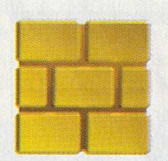


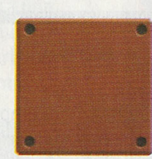




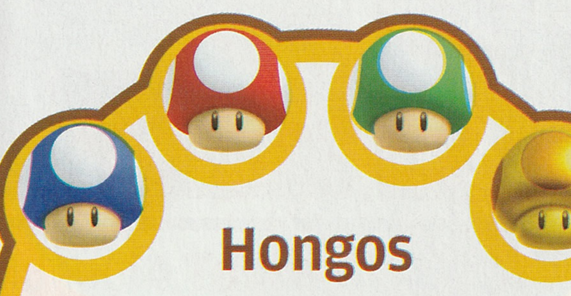
Bloques

Hallarás diferentes bloques. Los más comunes son los color café, podrán estar vacíos o contener algún ítem, moneda o sorpresa. Trata de golpear la mayoría, más si los encuentras solitarios. Los bloques dorados son fuente de múltiples monedas, incluso se te pondrán como máscara dándote bastantes monedas al correr. El bloque de hoja dorada liberará la hoja en cuestión, brindándote la habilidad de volar y ser invencible ante prácticamente todos los enemigos y obstáculos... sólo cuida de no caer en los abismos. El bloque dorado con números rojos te dará la cantidad indicada en monedas al golpearlos, así que mide bien tu golpe. Los bloques de poder (POW) activarán reacciones que pueden darte monedas o liberar una planta que te lleve a zonas ocultas; por último, los bloques con nota musical te harán brincar casi al doble de lo normal.









Hongos

Los hay de varios colores e incluso tamaños. Los hongos siempre han estado presentes en la historia de **Super Mario Bros.** y, por supuesto, aquí no podían quedar fuera. Encontrarás los tradicionales blancos con puntos rojos, que te convertirán en **Super Mario**; los verdes, portadores de una vida extra; los dorados te bonificarán 50 monedas; los azules te convertirán en **Mini Mario** y, por último, los anaranjados con rojo aumentarán tu tamaño a medidas colosales, con ello no habrá enemigo o estructura que resista tu avance.

Monedas

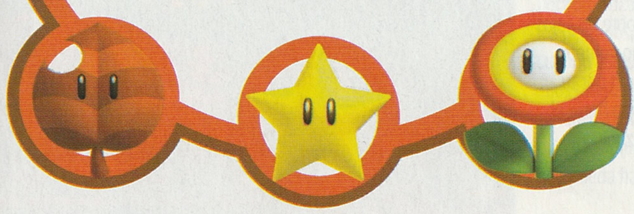
Seguramente **Mario** y **Luigi** tienen bolsillos muy profundos, porque en esta aventura se llenarán de monedas, más que en ningún otro título anterior. En varios de los niveles hallarás un aro de color rojo, al tocarlo liberará ocho Monedas Rojas; si las atrapas todas, ganarás una vida extra. Las monedas amarillas pequeñas se sumarán a tu fortuna personal, no sin antes gratificarte con una vida extra cada que juntes cien de ellas. Las monedas de mayor tamaño son denominadas Monedas Estrella, de éstas habrá tres en cada nivel del juego, incluyendo los castillos, torres y casas fantasma. Por último, las Monedas Luna son exclusivas del Mundo Estrella, y al igual que las anteriores, también habrá tres en cada nivel de dicho mundo.





Ítems de apoyo

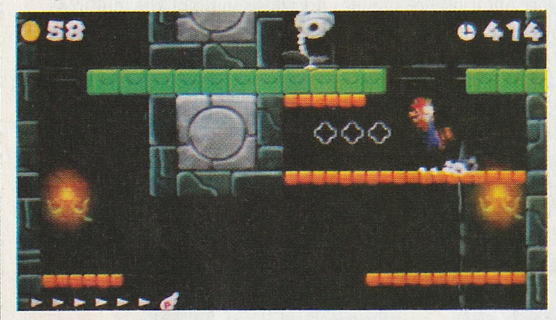
La clásica flor de fuego que te convierte en **Super Mario** y te da oportunidad de lanzar esferas de fuego (si la flor es dorada, tendrás más poder y tus esferas serán mucho más grandes y devastadoras). La hoja te dará la posibilidad de volar un breve espacio de tiempo, muy útil para alcanzar zonas complicadas o entrar a tubos aéreos (la flor blanca con dorado además te dará invencibilidad); las estrellas siguen vigentes, éstas te harán invulnerable por unos segundos, además serás más ágil y veloz.



Rutas ocultas

Mundo 1 **Torre**

Justo después de que hayas tomado la primera Moneda Estrella y pasado por el *check-point*, continúa subiendo y pronto verás una puerta del lado izquierdo; entra, al centro hay un bloque de monedas aleatorias, úsalo y no ingreses a la puerta. Camina hacia la derecha y deja que los bloques verdes se muevan poco a poco para que dejen abierto un hueco que te llevará por un pasillo oculto hacia el asta bandera alterno de este nivel. Al salir se activarán los caminos hacia una Casa Hongo verde y al Cañón.



Mundo 3 **Torre**

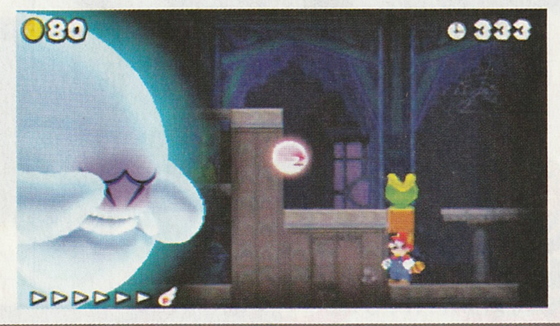
Aquí sí requerirás acciones extra. Para empezar, debes entrar al Mundo 3-B para convertirte en **Mini Mario** (o usar un ítem), termina ese nivel y conserva ese tamaño. Ahora sí, ve hacia la torre del Mundo 3. Entra en el primer tubo verde y ahora sube hasta encontrar la segunda Moneda Estrella, unos pasos arriba verás dos pequeños bloques en el centro; en cuanto suban, ve hacia la derecha para encontrar el minitubo verde, entra allí y sigue el camino hasta que encuentres el asta bandera para salir del nivel. De esta forma, se abrirá el sendero hacia la Casa Hongo verde y el Cañón a través del cual podrás ir al Mundo Flor.





Mundo 2 **Casa Fantasma**

Ésta es muy sencilla, simplemente toma la segunda Moneda Estrella y luego camina unos pasos hacia la derecha, para que caigas en un pequeño hueco. Cuando estés allí, salta para activar un bloque de enredadera que te conducirá hacia la zona secreta, pasa la puerta y estará en la salida alterna. Con esto se activará el camino hacia la Casa Hongo de ítems y el Mundo 2-B.



Toma en cuenta que los fantasmas no harán ningún movimiento si los estás viendo frente a frente, así que no siempre les des la espalda.

Mundo 3 **Casa Fantasma**

También es fácil. Simplemente ve al cuarto donde se encuentran las tres plataformas centrales que están en movimiento, justo debajo de donde está la segunda Moneda Estrella. Ahora, ubícate en la plataforma de la extrema derecha y cuando comience a subir, procura entrar en la penúltima puerta (de derecha a izquierda). Esto te llevará a otro cuarto con tres plataformas, dos pequeñas del lado izquierdo y una más larga a la derecha. Espera a que vayan subiendo y mantente del lado derecho, luego de que las plataformas cambien de lugar verás un pequeño **Boo** cubriendo un pasillo, ve hacia allá y luego ingresa en la puerta de la derecha. Ahora sólo termina el nivel al usar el asta bandera. Con esto se activará el camino hacia el castillo del Mundo 3.



Mundo 3-4

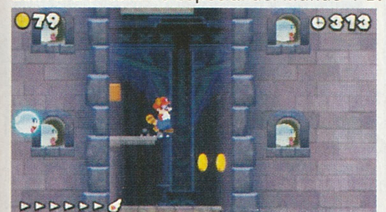
En cuanto consigas la tercera Moneda Estrella, sigue el camino por la parte baja y unos pasos más adelante verás tres cajas flotando juntas y justo arriba un rectángulo amarillo que te dará tres monedas. Espera justo sobre las cajas hasta que el nivel del agua ponzoñosa baje, para que se descubra, a tu derecha, un camino obstruido por dos bloques. Rápidamente destrúyelos con un caparazón de tortuga o usando la cola del mapache y entra al tubo rojo. Ahora, sólo cruza la meta y listo. Con esto activarás el camino hacia el Mundo 3-B.

Te recomendamos que no permanezcas inmóvil sobre las cajas por mucho tiempo, éstas caerán por tu peso directo hacia el agua ponzoñosa.



Mundo 4 **Casa Fantasma**

Luego de pasar por el aro rojo cae por el camino y toma la segunda Moneda Estrella, ahora sólo ve hacia la derecha y sube por los pisos hasta que llegues a un punto donde está un solo un pequeño **Boo** y una flecha roja apuntando hacia una puerta en la derecha. No vayas por allí, en vez de eso salta entre las paredes del lado izquierdo para que llegues a otra puerta que te conducirá directamente hacia la salida secreta. Con esto se activará el camino especial del Mundo 4-B. ¡Muy sencillo!

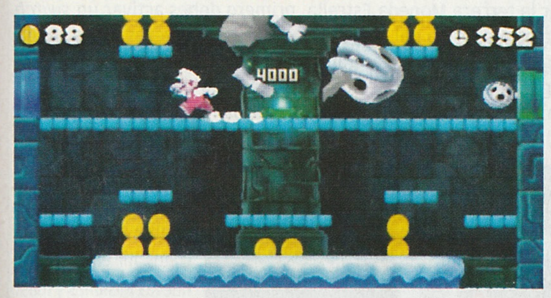






No olvides que para terminar correctamente cada misión deberás hacerlo sin utilizar el ítem especial de hoja que te otorga el traje blanco, sólo de esta forma se pondrá azul el círculo del nivel.

Mundo 4 **Torre**



Cruza el *check-point* y luego golpea uno de los bloques para obtener la Flor de Fuego. En el próximo cuarto te llevarán hacia arriba nuevamente, mantente en la izquierda para disparar tantas bolas de fuego puedas en el tubo especial y luego ve rápidamente a la derecha para hacer lo mismo con otro tubo especial. Continúa subiendo y pasarás por dos plantas piraña que salen de tubos verdes y otras dos que están sobre dos bloques. Justo arriba verás una megaplanta piraña esqueleto y a su izquierda un tubo azul. Entra allí, pero ten cuidado de que no te muerda la planta que lo habita. Entra al siguiente tubo azul y cruza la meta. Ahora se activará el camino hacia la Casa Hongo Estrella y al Mundo 4-C.

Mundo 5-1

En el sitio en donde se encuentra la tercera Moneda Estrella verás una formación circular de **Paratroopas** (tortugas con alas). Toma la Moneda Estrella pero procura no caerte, para que cruces hasta una cuerda del lado derecho; salta en el centro de la cuerda y se mostrará un bloque secreto que liberará una enredadera. Sube por allí, sigue el camino y termina la escena. De esta forma, se abrirá el camino hacia la Casa Fantasma del Mundo 5.



De preferencia, utiliza las ventajas del traje de mapache cuando brinques sobre las tortugas, con esto te será más sencillo planear y cruzar.

Mundo 5 **Casa Fantasma**

Ésta es de las más rápidas de conseguir, sólo sigue tu camino y pronto cruzarás tres péndulos de madera (ten cuidado con los fantasmas); justo al final del tercero verás una puerta, no entres. Ubícate en la parte extrema derecha del último péndulo, y cundo esté en su pico más elevado (derecha), brinca para activar un bloque secreto con una enredadera. Sube por allí y cruza los nuevos péndulos para luego activar un *switch*, entra por la puerta que está justo detrás del gran **Boo** y luego termina el nivel. Al realizar lo anterior se revelará el acceso al Mundo 5-A.



Realmente no es complicado cruzar entre los péndulos, así que cuando estés sobre ellos mantén al personaje estable y luego busca las monedas que pueda haber.

Mundo 5-A



Casi a mitad del nivel verás un trampolín, tómalo y ponlo en el barco, te servirá bastante para tomar las Monedas Estrella o simplemente para alcanzar los aros dorados con facilidad. Ahora, deja que el barco llegue hasta el final; se detendrá y verás dos pequeños bloques solitarios. El de la derecha activará una enredadera que te sacará por el camino secreto de este nivel, pero ¿recuerdas que te dijimos que trajeras el trampolín? Esto es porque regresar al barco se complica por la altura, así que el trampolín jugará un papel importante para tomar la enredadera. Sube y termina el escenario. Ahora se activará el camino hacia la Casa Hongo verde.

Mundo 6
Casa Fantasma

Cuando llegues al cuarto que contiene la tercera Moneda Estrella, tendrás que brincar de pared en pared hasta conseguirla, pero si lo que quieres es encontrar la salida oculta de este escenario, simplemente continúa subiendo hasta que llegues al tope; entra en la puerta y cruza la meta para terminar el nivel. Si lo hiciste bien, conseguirás acceso hacia la Casa Hongo verde y al Mundo 6-A.



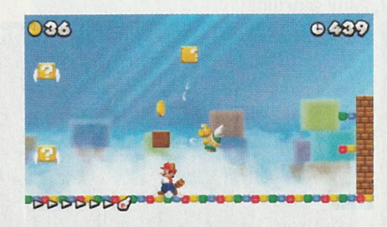
Procura presionar el botón de salto justo en el momento adecuado, así no perderás tiempo importante repitiendo la acción entre paredes.





Mundo Hongo - 1

Cuando agarres la tercera Moneda Estrella, quédate justo allí sobre el bloque de color rosa y luego brinca al azul; ubícate al centro de este bloque celeste y salta para revelar un bloque secreto con una enredadera. Sube y continúa el camino hasta que encuentres el asta bandera para terminar el nivel. Ahora tendrás paso hacia la Casa Hongo de ítems y el Mundo Hongo A.





Mundo Hongo Casa Fantasma

Cuando vayas a tomar la tercera Moneda Estrella, primero debes activar un *switch* y luego correr hacia la otra entrada del techo para tomarla. Si quieres ir a la salida secreta, regresa al lugar donde justo antes golpeaste el *switch*, vuelve a presionarlo, pero ahora no caigas por el hueco, mejor ve hacia el lado derecho, donde está un **Boo** solitario y una puerta que te conducirá al asta bandera alterna. Con esto activarás el camino al Mundo B y el Cañón que te dará acceso al Mundo Flor.

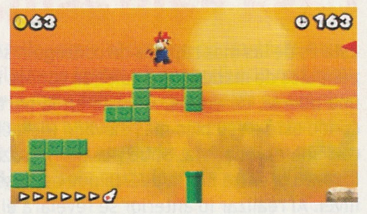


El Mundo Flor es otro de los escenarios secretos. Allí encontrarás nuevas misiones y más Monedas Estrella para completar tu juego.

Mundo Flor - 1

Ésta es muy sencilla, pero tiene su chiste. Simplemente pasa el *check-point* y luego de que tomes la tercera Moneda Estrella salta de tubo en tubo para regresar a la parte superior; a tu derecha, sobre los tubos amarillos, verás dos bloques amarillos, realiza un salto de sentón sobre el de la derecha y le saldrán alas, deja que te lleve hasta un área secreta. Ahora, simplemente cruza por los bloques verdes y toma el asta bandera para salir del nivel. Lo anterior te liberará el acceso al Mundo Flor A.



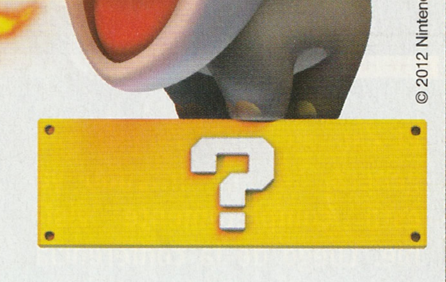


Mundo Flor Casa Fantasma

Cuando llegues a la segunda Moneda Estrella, no podrás tomarla a menos que golpees el bloque amarillo (contiene una estrella) que está sobre ella. Hazlo, pero ten cuidado porque todo se transformará en monedas y caerás al vacío. Mientras desciendas ve hacia la derecha, a mitad de camino verás una señalización con una flecha roja indicando un camino. Ve por allí y sube por las telarañas para alcanzar el asta bandera; luego de que hayas hecho lo anterior, se abrirá el camino al Mundo Flor B.



S.O.S. Servicio Organizado de Secretos



Niveles arcoíris secretos

Si quieres entrar a los niveles ocultos, deberás saltar en el asta de la bandera final justo en el momento en que el contador del tiempo muestre la cifra adecuada. Si lo haces bien, escucharás el sonido clásico de la versión de NES, acompañado de fuegos artificiales. Cuando regreses al mapa del mundo, podrás ver la entrada al nivel secreto de arcoíris justo en el punto de inicio de cada mundo; es decir, hasta el extremo izquierdo del mapa y lo podrás identificar visualmente, porque aparecerá un pequeño arcoíris animado justo en ese espacio en donde antes no había nada. ¿Qué tienen de bueno los niveles secretos? Realmente no te enfrentarás a enemigos, pero será un buen lugar para juntar monedas y hasta ítems de flor dorados que te servirán para terminar más fácil ciertos niveles.

NIVEL SECRETO ARCOÍRIS	CÓMO ACTIVAR
En el Mundo 1	**Salta hacia el asta de la bandera final, cuando el reloj marque justo 11 segundos.**
En el Mundo 2	**Salta hacia el asta de la bandera final, cuando el reloj marque justo 22 segundos.**
En el Mundo 3	**Salta hacia el asta de la bandera final, cuando el reloj marque justo 33 segundos.**
En el Mundo 4	**Salta hacia el asta de la bandera final, cuando el reloj marque justo 44 segundos.**
En el Mundo 5	**Salta hacia el asta de la bandera final, cuando el reloj marque justo 55 segundos.**
En el Mundo 6	**Salta hacia el asta de la bandera final, cuando el reloj marque justo 66 segundos.**
En el Mundo Flor	**Salta hacia el asta de la bandera final, cuando el reloj marque justo 88 segundos.**
En el Mundo Hongo	**Salta hacia el asta de la bandera final, cuando el reloj marque justo 77 segundos.**
En el Mundo Estrella	**Salta hacia el asta de la bandera final, cuando el reloj marque justo 99 segundos.**

Juega con **Luigi**

Para jugar como **Luigi** en el modo de aventura individual, primero debes terminar el juego por primera ocasión. Una vez que lo hayas logrado, ve hacia la pantalla de selección de archivo, mantén presionado los botones L y R mientras seleccionas tu archivo con el botón A. Si lo hiciste bien, ahora podrás jugar como **Luigi**.

Uso ilimitado de las Casas Hongo

Simplemente termina el Mundo Estrella.

Activa el modo Coin Rush

Completa el escenario del castillo en el Mundo 1 para activar esta nueva modalidad de juego.

Mario sin gorra

Cuando llegues a las tres coronas de vidas (1,110 vidas), notarás que **Mario** dejará en casa su gorra y ahora saldrá a lucir su brillante cabellera. Si mueres, la gorra regresará.

1up ilimitado

De la misma forma que en la versión original de NES, aquí tienes que ir al Mundo Hongo, en el curso 1. Entra en el tubo amarillo que te conduce hacia la primera estrella, llega a la parte baja de este lugar (ten cuidado con los **Koopas**). Ya que estás en las escaleras inferiores, ubícate en el primer escalón y espera a que se acerque un enemigo. Golpéalo para quitarle las alas, pero no lo pises por segunda vez. Baja un par de escalones y deja que él se aproxime, brinca ligeramente para que rebote en la pared y luego, automáticamente, vuelvas a saltar sobre la concha. Con este truco podrás conseguir las mil vidas en unos minutos, así que vale muchísimo la pena intentarlo.

Nintendo revela datos finales de su próxima consola

El camino hacia la próxima generación de Nintendo ya está completamente visible. Luego de la conferencia de prensa encabezada por Reggie Fills-Aime, el pasado 13 de septiembre en Nueva York, conocimos los detalles que hacían falta para retirar la nube de misticismo que aún se conservaba sobre Wii U.



El siguiente paso para Nintendo

El 18 de noviembre será la fecha que todos los fans de Nintendo están esperando. Wii U acaparará las miradas de todos, incluso de sus detractores, quienes al jugarlo se darán cuenta de que, tal como ocurrió con Wii, aquí lo que importa es la experiencia de juego, la creatividad y el buen uso de las franquicias. Wii U tiene un futuro prometedor y más ambicioso que en la generación pasada. ¿Estás listo para unirte a la nueva máquina de la diversión? ¡Checa el siguiente reporte especial.



Reggie Fills-Aime presidió la conferencia en la que se revelaron los últimos detalles sobre Wii U.

Todo listo para el estreno

Sin darle muchas vueltas al asunto, el presidente de Nintendo of America solucionó una de las dudas más grandes: el precio de Wii U. En fechas pasadas, los rumores en Internet, así como analistas de mercado de diferentes territorios, establecían un rango entre los $200 y $300 dólares, similar a lo que muchos de nosotros nos imaginábamos, y vaya que no estábamos tan perdidos, pues el precio final quedó en $299.99 dólares la versión básica y $349.99 la de lujo. ¿En qué varían? La primera incluye consola blanca, un *GamePad*, cable HDMI, adaptador de corriente, ocho gigas de almacenamiento y barra de sensor. Pero si le pones unos cuantos billetes más, el paquete se agrandará y cambiará a color negro, ofreciendo más espacio en almacenamiento (32 gigas), el juego **Nintendo Land**, y al parecer -por lo menos en Japón y Europa- se incluyen dos años de acceso a Nintendo Network Premium. Esperemos que también ocurra lo mismo en América. ¿Cuál prefieres?



Para que te des una idea de qué es Nintendo Network Premium, se trata de un servicio a través del cual tendrás acceso a promociones tales como descuentos en la compra de ciertos títulos "descargables" o sumar puntos para luego acceder a recompensas exclusivas. Digamos que se trata de algo similar a lo ofrecido por Xbox Live Gold de Microsoft y Play Station Plus de Sony, sólo que en esta ocasión marca el despegue hacia mejores contenidos descargables para Wii U, así como incentivos para los usuarios; detalles que hasta hace poco eran ajenos para la compañía de Kioto. Cabe mencionar que el acceso a juego en línea quedará como hasta ahora, completamente gratis. Ojalá que así se mantenga, o en su extremo defecto... que realmente ofrezcan servidores para soportar la cantidad de jugadores a los que atraen los títulos de Nintendo y sus licenciatarios.4

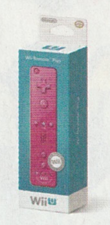




Como es costumbre, también encontrarás disponibles diversos accesorios para complementar tus juegos.







Nintendo TVii

En esta ocasión, la consola será mucho más dinámica y abierta a posibilidades, dando un paso adelante como centro de entretenimiento. Así, llega Nintendo TVii, opción a través de la cual se concentrarán todos los elementos de video para Wii U. Por ejemplo, HULU y Netflix podrán ser navegados a través de la GamePad en un menú bastante organizado, presentándote las novedades, preferencias o recomendaciones de películas, series o deportes. Pero no sólo eso, sino que estarán integrados a redes sociales para comentar lo que veas con otros usuarios, incluso de Twitter, volviendo más participativa la experiencia de entretenimiento. De igual forma, se expuso un partido de futbol americano, se podía ver el juego en la pantalla de televisión o en la GamePad, pero si elegías la primera opción, en la táctil se mostrarían estadísticas, jugadas u otras acciones importantes para todo fanático del deporte. Sin duda, es una innovación cómo disfrutaremos los contenidos digitales y, claro, un buen pretexto para contratar servicios de video por Internet.







Wii U estará disponible en dos colores, negro y blanco, dependiendo del paquete que elijas, ¿cuál es tu favorito?



Actualizando lo que vimos en la E3

Con este evento, pudimos ver más a detalle los juegos que se presentaron anteriormente en la E3, títulos que ahora se mostraron en movimiento para darnos una mayor idea de la calidad en imagen que nos espera para la próxima consola. Pudimos ver un poco más de **Nintendo Land**, donde Reggie presentó a detalle la atracción basada en el universo de **Samus Aran** titulada **Metroid Blast**, destacando sus cualidades y potencial, de igual forma **New Super Mario Bros. U** se antoja para jugar en *multiplayer* con los amigos o familiares, aprovechando no sólo las nuevas características de *gameplay*, sino también que sería la primera ocasión en que veremos a **Mario** en una aventura en Alta Definición.

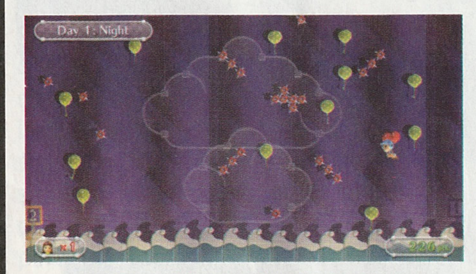




Nintendo Land será uno de los primeros títulos disponibles para Wii U. La variedad y cantidad de atracciones que incluye lo vuelven realmente interesante.







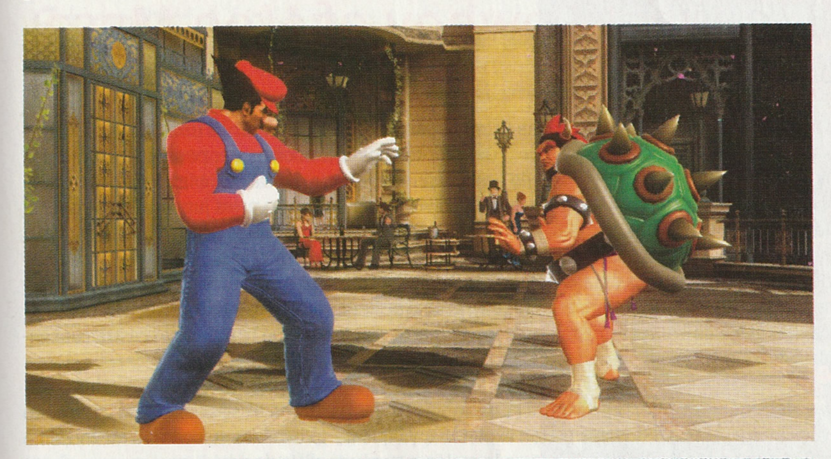


Nintendo Land™

Tus personajes Mii se vestirán con los colores y trajes de los héroes de Nintendo para ingresar en la máxima experiencia que ofrece **Nintendo Land**.

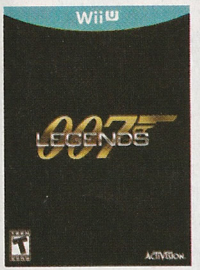
Los licenciatarios contraatacan

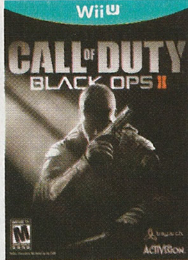
Muchas de las críticas o comentarios que surgieron luego de la E3 es la evidente ausencia de compañías grandes, como Activision o Capcom, pero vaya que se tenían bien guardados sus secretos y aprovecharon este momento para quitar la venda y decirle al mundo: "Estamos con Nintendo". Activision atacó con **Skylanders Giants**, **Transformers Prime**, **007 Legends** y **Call of Duty: Black Ops II**; estos dos últimos fueron los más ovacionados. Por su parte, Capcom sólo presentó uno... pero con ese levantó más entusiasmo entre los fans, **Monster Hunter Ultimate**, que saldrá en marzo para Wii U y Nintendo 3DS; claro, serán compatibles, por lo que podrás jugar en tus viajes en la versión portátil y luego cuando llegues a tu casa a iniciar la cacería en Wii U, disfrutando de la máxima experiencia visual.

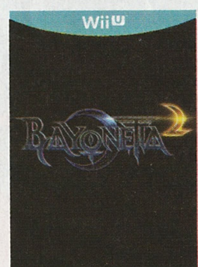


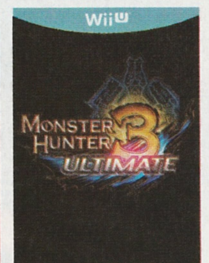


El camino hacia la próxima generación de Nintendo ya está completamente visible. Luego de la conferencia de Prensa encabezada por Reggie Fills-Aime el pasado 13 de septiembre en Nueva York, conocimos los detalles que hacían falta.











Los asistentes a la conferencia de prensa pudieron checar los avances en los distintos juegos de Wii U.

Más de 50 títulos para principios de 2013

Disponibles el día de lanzamiento

FIFA Soccer 13
Mass Effect 3: Special Edition
Rayman Legends
New Super Mario Bros. U
Toki Tori 2
Trine 2: Director's Cut
Nintendo Land
Nano Assault Neo
ZombiU

Disponibles hasta marzo de 2013

Aliens Colonial Marines
Assassin's Creed III
Batman: Arkham City
Darksiders 2
Disney Epic Mickey 2: The Power of Two
Game & Wario
Game Party Champions
Just Dance 4
LEGO City: Undercover
Madden NFL 13
Marvel Avengers: Battle for Earth
Monster Hunter 3 Ultimate
NBA 2K13
Ninja Gaiden 3: Razor's Edge
Rabbids Land
Rise of the Guardians: The Videogame
Runner 2: Future Legend of Rhythm Alien
Scribblenauts Unlimited
SING Party
Sonic & All Stars Racing Transformed
Sports Connection
Tank! Tank! Tank!

¡Paren las prensas!

Aún no se sabe si **Monster Hunter Ultimate** será una exclusiva para Nintendo, pero lo más seguro es que así ocurra, por lo que la Gran N se empieza a vestir de primicias. Otra de ellas será... ¡sí, señores!, **Bayonetta**, juego desarrollado por Platinum Games que llega a Wii U directamente, pero no creas que se trata de la versión que hace años salió para Xbox o PS3, para nada, es la ansiada secuela que por fin verá la luz luego de tantas dudas por falta de presupuesto. No es por aumentarles el *Hype*, pero se trata de uno de los títulos más impactantes en contenido audiovisual y de historia de los últimos tiempos, mejor aún cuando está repleto de referencias a juegos que te harán vivir un viaje temporal por la era dorada de la industria. ¡Ah!, y qué decir de **TEKKEN TAG Tournament 2: Wii U Edition**, éste quizá no sea exclusivo pero tendrá algo que le dará la ventaja ante sus oponentes: ¡contará con una amplia variedad de trajes de personajes icónicos de Nintendo! ¡Sí! **Bowser**, **Mario**, **Luigi**, **Peach**, **Samus**, **Zelda**, **Link** y muchos más serán los atuendos que le coloques a los guerreros de **TEKKEN**, por lo que tendrá un *look* muy peculiar, divertido y único en su historia.

Existen series en Arcadias que se ganan nuestras monedas más que otros juegos, como **Street Fighter**, **The King of Fighters** o **House of the Dead**, por ejemplo, pero no por eso íbamos a dejar de mencionarlas en esta sección. Estamos seguros de que muchos de esos juegos te dieron tardes de felicidad y buenos recuerdos, ya que son excelentes, la diferencia fue que no tenían un nombre popular en su cabina, pero eso no es impedimento para que hoy las recordemos.

Wild West Cowboy of Moo Mesa

Konami, 1992

Del creador de las Tortugas Ninja, Ryan Brown, apareció una serie en la que unas vacas humanoides combatían al mal en el viejo Oeste... Ok, no suena nada emocionante, pero lo que resultaba muy divertido era el videojuego basado en esta serie, que corrió a cargo de la gente de Konami: un *shooter* al estilo de **Sunset Riders**, que se volvió la sensación de varios jugadores en los locales de Arcadia hace ya dos décadas, cuando este entretenimiento estaba en lo más alto.

Podías elegir entre cuatro vacas, que realmente no representaban grandes diferencias más que en el aspecto, lo importante era el gameplay, el cual se limitaba a esquivar los disparos y responder al fuego. La dificultad era alta desde los primeros niveles, lo que te obligaba a estar concentrado todo el tiempo, un parpadeo y estabas muerto.

Una de las grandes ventajas de la obra es que podías jugar hasta con tres personas más. Era justo en esos momentos cuando la diversión explotaba, ya que no sólo debías cuidarte tú mismo, sino también a tus amigos. Sin duda, ésta es la mejor manera de disfrutar del juego, que por cierto aún hemos visto en varios locales de Arcadia, así que si tienes oportunidad, no lo dudes.

Windjammers

Data East, 1994

En Neo Geo vimos cientos de juegos para Arcadias, prácticamente era un monopolio, por fortuna, excelente. Nos dejó grandes títulos, como **Windjammers**, una propuesta bastante creativa para su época, ya que se alejaba de todo lo que habíamos jugado antes. Aquí no había golpes ni disparos, se trataba de una competencia de lanzamiento de disco muy divertida en la que debíamos defender nuestra zona de anotación deteniendo los discos que nos mandaran nuestros rivales, para posteriormente intentar lo mismo pero, tal vez, con mejor suerte.

Para jugarlo sólo necesitábamos de la palanca y un botón con el que podíamos deslizarnos para alcanzar los lanzamientos, o bien detener el disco y reunir energía para regresarlo a nuestros adversarios. La dificultad era agradable, había seis diferentes jugadores para elegir, algunos con mejoras en fuerza o velocidad. De este modo, tenías varias opciones para crear tu estilo, ya que además intervenían los escenarios con pequeños elementos que podían cambiar el curso del disco.

Suena sencillo de jugar, ¿verdad? Pues lo es, pero también resulta muy divertido, aun ahora puedes jugar durante horas. Sería genial ver una adaptación a Consola Virtual, o bien una nueva edición en formato de descarga. Estamos seguros de que las nuevas generaciones lo disfrutarían, fue un clásico de los años noventa, donde sólo importaba la creatividad, absolutamente nada más. Si lo llegas a ver, no dudes en dedicarle unas cuantas monedas.



Windjammers

Dos juegos sencillos pero que nos brindaron horas de diversión con nuestros amigos hace algunos años.

Wild West Cowboy of Moo Mesa



Estos juegos valían cada una de las monedas que gastábamos esas tardes de fines de semana intentando pasar un buen rato. Simplemente, sensacionales.

Street Hoops

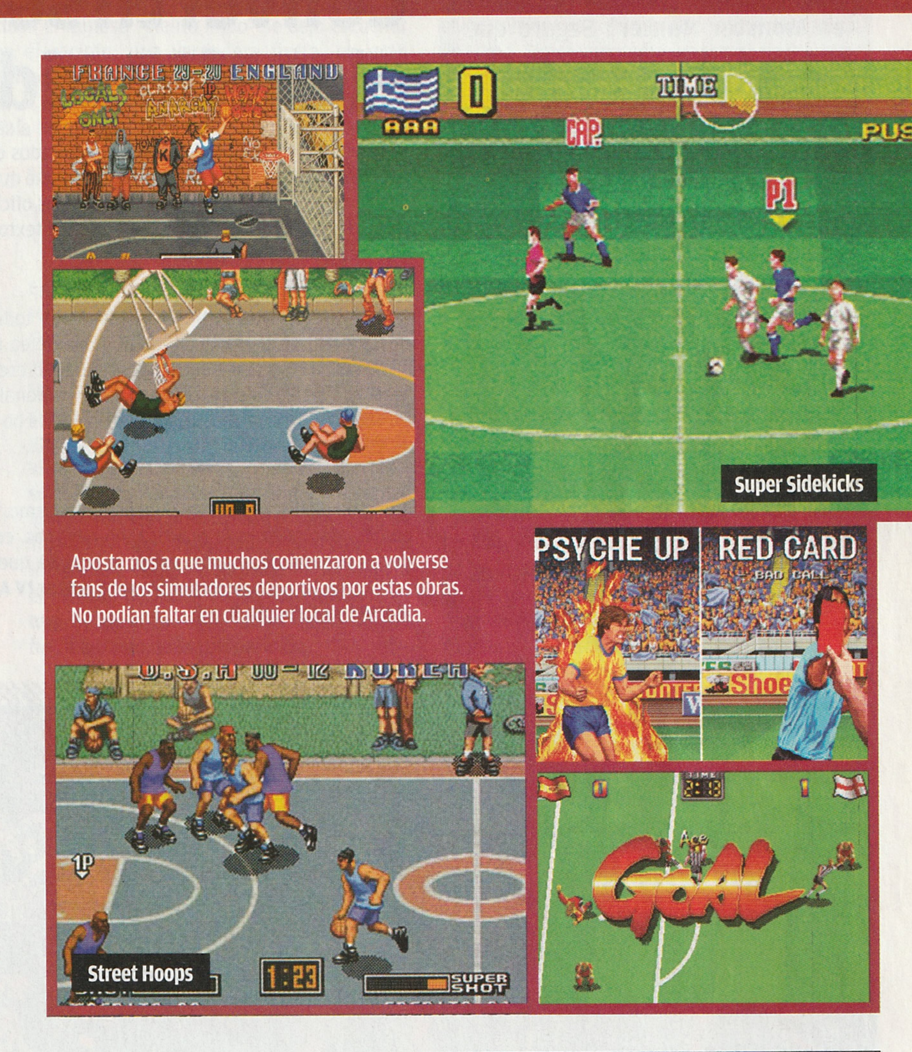
Data East, 1994

Para los amantes del deporte ráfaga, nada como esta opción para pasar un rato muy divertido. **Street Hoops** es un título de Data East que apareció en 1994; sí, ya tiene un buen rato, pero eso no lo vuelve malo, al contrario, resalta lo grande que es. Para empezar, no creas que vas a tener a tu disposición toda la liga de la NBA; no, son equipos nacionales, como por ejemplo Japón y Alemania, además de que el formato es por tercias.

Te olvidas de las reglas: puedes regresar el balón a tu campo luego de haberlo cruzado, incluso empujar a los rivales. Es basquetbol callejero, donde la única regla que vale es meter el balón en la canasta, no debes preocuparte por algo más. Cada equipo tiene una fortaleza, ya sea la defensa, ataque, velocidad o probabilidades de enceste en los tiros de tres puntos, así que tienes que elegir cuidadosamente.

Un buen título que para conocerlo no tienes que salir de tu casa, toda esa emoción que se vivía en las arcadias la puedes tener en tu cuarto gracias a la Consola Virtual, donde se encuentra disponible a un precio bastante bueno. Así que no lo pienses mucho, agrégalo a tu colección, te aseguramos que no lo vas a soltar en mucho tiempo.

A pesar de que ya existen muchas otras opciones, incluso con jugadores de las diversas ligas del mundo y equipos oficiales, la diversión que nos brinda este juego no la vas a encontrar en ningún otro título, es todo un clásico que debes conocer.



Super Sidekicks

Apostamos a que muchos comenzaron a volverse fans de los simuladores deportivos por estas obras. No podían faltar en cualquier local de Arcadia.

Street Hoops

Super Sidekicks (Serie)

SNK 1992, 1996

El futbol siempre ha sido un deporte popular en los videojuegos, por lo que se han realizado diversas adaptaciones. En este momento las más conocidas en el mercado son las series **FIFA** y **PES**, pero hace tiempo existían **Virtua Soccer**, **ISS**, **Super Cup** y **Sidekicks**, siendo este último el que marcó parámetros en las Arcadias gracias a su gran movilidad y variedad de movimientos.

Sólo se usaban tres botones, pero eso no impedía que pudieras hacer chilenas, tiros de larga distancia, rematar de cabeza, incluso levantar el balón con ambos pies, al estilo de Cuauhtémoc Blanco. La versión más popular fue la segunda, no había local de Arcadias que no tuviera una copia, las retas se ponían al nivel de otras opciones, como **Street Fighter**; había grandes filas para esperar tu turno, pero valía la pena.

Tenías varias opciones para jugar, partidos amistosos, o bien ir por los grandes torneos, como la Copa América, Copa Europea o el Mundial, todo dependía de tu habilidad. Sin duda, lo mejor era retar con otro amigo, tanto así que aún ahora sigue dando horas de diversión en Arcadias. No te preocupes, si no lo tienen cerca de tu casa, puedes adquirir **SNK Classics** para tu Wii y disfrutarlo con sus amigos, no lo van a querer soltar por lo divertido que es.



Fueron muchos los juegos que dieron vida a la industria de las Arcadias, algunos incluso marcaron parámetros que hasta nuestros días se siguen utilizando en los juegos de consolas. Ésta es sólo una pequeña muestra de la variedad que había en aquellos días, pronto recordaremos más juegos que nos hicieron vibrar, reír y gritar de emoción, además de, claro, cuidar cada una de nuestras monedas para una partida más.

Por Juan Carlos García "Master"

¿Cómo están? ¿Va bien la cacería en **Monster Hunter**? Seguro que con los consejos básicos que les compartí hace un par de meses no van a tener problemas en terminarlo. En esta ocasión dejaré de lado los consejos para comentar lo que ocurrió en el EVO 2012, el torneo de juegos de pelea más importante del mundo. Es algo así como un Mundial de Futbol o Juegos Olímpicos en el que se dieron varias sorpresas bastante interesantes que deseo compartir con todos ustedes. Créanme, van a disfrutar mucho este Uno con el Control, así que pónganse cómodos y comencemos juntos este camino por los juegos de pelea más competitivos del momento.

Convertirse en el mejor videojugador...

Hace un año, cuando escribí de los resultados del EVO 2011, comenté que siempre los torneos eran ganados por jugadores japoneses. Cuestioné que si alguien más podía alcanzar su nivel sin las grandes ventajas que tienen en su país (torneos oficiales, una infraestructura de arcadias perfecta, etcétera), de hecho, permítanme reproducir el texto final que escribí hace un año para partir de esa idea y ubicar a los que no pudieron leerlo.

> "¿A qué conclusión podemos llegar de todo esto? Desde mi punto de vista, considero que intentar ser el mejor en un juego de pelea es complicado, siempre aparecerán nuevos competidores que nos pondrán a prueba. En ese sentido, no creo que dependa del continente en el que hayas nacido, no importa la nacionalidad, todos está con base en la constancia, pero sobre todo saber que una o cien victorias no nos hacen superiores, la honestidad y respeto en el juego son lo que nos vuelve grandes".

A un año de distancia, sigo pensando lo mismo. No importa esos detalles, lo que nos volverá buenos en un videojuego es la práctica, no hay más, como cualquier otra actividad en la vida; sólo de ese hecho dependerá nuestro éxito, lo cual ha quedado demostrado en el EVO de este año, donde se realizaron torneos de **Super Street Fighter IV Arcade Edition**, **The King of Fighters XIII** y **Ultimate Marvel vs Capcom 3**.



Son realmente muy pocas ya, pero existen algunos locales de Arcadia donde cuentan con estos títulos. Es ahí verdaderamente donde se gana un buen nivel en estas obras, ya que de otra forma nos acostumbramos a jugar de una sola manera, no evolucionamos.

El verdadero rey de las peleas

Si las finales de **Super Street Fighter IV AE** y **Ultimate Marvel vs Capcom 3** fueron asombrosas, la de **The King of Fighters XIII** sin duda fue no sólo la mejor del evento, sino también una de las más emocionantes de la historia del EVO. Desde que comenzó se notaba que el campeonato estaría entre dos naciones, México y Corea del Sur, y así fue, en la gran final, de los ocho participantes dos jugadores eran los favoritos, IGL Bala (Luis Armando Velázquez) y Romance (Raymond Navarrete Valencia), mexicanos.

Todo comenzó como se esperaba, mexicanos y coreanos avanzaron sus rondas, hasta que el destino, como siempre inesperado y tramposo, colocó en la antesala de la final a los dos jugadores mexicanos. Todos los que vimos la transmisión en vivo por Internet apreciamos su molestia, hubieran preferido verse las caras en la gran final, pero esta vez no sería así, sólo quedaba desearse suerte y dar lo mejor de cada uno por bien del equipo.

La pelea, como se esperaba, fue muy cerrada, nadie podía asegurar un ganador, pero al final el que obtuvo su pase a la final fue IGL Bala, pero no todo estaba perdido para Romance, ya que podía llegar a la antesala de la gloria por medio de la llave de perdedores, a la que Bala ya había mandado a varios jugadores coreanos. Sin embargo, no fue así, Romance tuvo que agradecer el apoyo de todos los presentes y celebrar un quinto lugar; ahora lo que importaba era estar con su amigo, con Bala, que iba a la final.

Cuando Bala y su rival, el coreano Imad, subieron al escenario para la final, el ambiente era totalmente mexicano: la bandera nacional se veía en todos lados, los sombreros, gritos, incluso el famoso "Cielito lindo" se dejó escuchar en el recinto; una verdadera fiesta, un gran marco para la batalla que se acercaba. Comenzó el encuentro, el coreano se fue arriba, pero Bala hizo lo imposible, tuvo un par de regresos para la historia usando a **Takuma** y a **Shen**, simplemente sorprendentes. El lugar y los narradores enloquecieron, Bala estaba a solo una victoria de ser el campeón, pero con el paso de los minutos, los nervios y la presión, el coreano emparejó el combate, llevándose el encuentro final... Bala se quedaba con el segundo puesto, lo cual fue una verdadera sorpresa, ya que en otros torneos él solo terminaba con el equipo de corea. Simplemente fue una mala noche, una lección que ahí queda, porque todas las voces al terminar el combate aseguraban lo mismo, Bala debió ganar.

Nuevos monarcas para el trono

En la edición 2011 del EVO, el ganador del torneo de **Super Street Fighter IV AE** fue Fuudo, un gran jugador japonés que derrotó en la final a Lattif, participante de Estados Unidos. Una final clásica, Japón contra Estados Unidos, que al final siempre daba como ganador al jugador nipón, como en otros años pasaba con Daigo Umehara, pero en esta ocasión fue diferente, la final fue entre Infiltration, de Corea del Sur y GamerBee, de Taiwán, en la cual se levantó como Campeón Infiltration usando a **Akuma**. Se terminaba el reinado de Japón en **Street Fighter**... ya que de paso fue Infiltration quien dejaba fuera a Daigo de la competencia.

Quedaba demostrado que no importa la nacionalidad, sino la práctica, la paciencia, pero no fue en el único torneo donde ocurrió esto, también en Ultimate **Marvel vs Capcom** y **The King of Fighters XIII** pudimos observarlo y disfrutarlo de una manera especial, ya que los jugadores que estuvieron en las finales de dichos torneos fueron mexicanos.

Comenzaré narrando lo que fue el recorrido de TA Frutsy por este EVO 2012, él compitió en **Ultimate Marvel vs Capcom 3** junto con otros compatriotas, pero después de varias rondas de participación fue quien comenzaba a atraer los reflectores, no sólo por su manera de jugar, sino también por los personajes que usaba para sus combates, **Captain America**, **Taskmaster** y **M.O.D.O.K.**, uno de los peleadores más difíciles de dominar por sus complejos movimientos, pero que en sus manos lo hacía ver sencillo.

Su destreza lo llevó a la gran final, donde se disputaría el primer lugar con siete jugadores más, incluido Justin Wong y Filipino Champ, quien a la postre sería el campeón de la competencia. TA Frutsy dio una gran batalla, pero desafortunadamente quedó fuera en la segunda ronda de esta serie final, lo que lo dejó en el quinto lugar; sí, un quinto lugar mundial para México en **Ultimate Marvel vs Capcom 3**.

Resultaba sumamente curioso ver cómo todos los competidores en esta etapa del torneo utilizaban sus *Arcade Sticks* profesionales, mientras que Frutsy llevaba uno hecho por él mismo, en el que quizá no tenía una marca adornándolo, pero sí algo más importante, mensajes de apoyo de parte de sus amigos, lo que sin duda resultó una gran motivación para sus partidas. Hablando de apoyo, durante su participación el ambiente fue completamente mexicano: banderas, porras, gritos, cánticos; todo el salón del EVO estaba de su lado, no sólo los compatriotas que asistieron, sino también todo aquel que lo veía jugar en el escenario, su habilidad y talento se ganó a todo el público.





Bala y Romance, los grandes representantes mexicanos después de recibir sus medallas que los colocan dentro de los mejores jugadores del mundo.

Fotos: Kara Leung y Jeff Lutt

Conoce a los héroes

Hasta ahora sólo he contado lo que para mí fue este EVO, el cual seguí de cerca durante los tres días que duró (mención aparte tendré el torneo de leyendas de **Street Fighter II** en otra edición), pero que mejor que conocer las impresiones de sus protagonistas, ¿no crees? Preparé una entrevista con Romance y Bala, los campeones mexicanos que muy amablemente accedieron a compartir sus impresiones con todos nosotros. Disfrútenla, seguro que al igual que yo aprenderán mucho.

Primero quiero felicitarlos por el excelente torneo que dieron en el EVO de este año, donde dejaron muy en alto el nombre de México. Muchas gracias por concederme esta entrevista, estoy seguro de que nuestros lectores la van a disfrutar.

Master: Antes de adentrarnos en lo que fue el EVO, platíquennos de sus inicios en los juegos de pelea, ¿cómo fue que comenzaron en este género? Me imagino que las Arcadias y consolas caseras tuvieron su participación en esta etapa.
Romance: Bueno, cuando era pequeño mi papá tuvo una mini arcadia y tuve la oportunidad de probar los juegos clásicos como **Street Fighter** y **Mortal Kombat**, aunque fue poco tiempo, ahí me adentré y conocí lo que eran los juegos de pelea, y como es costumbre en México, el juego de KOF es muy popular. Fue en el año de 1997 cuando el juego se transformó en uno de los más entretenidos para mí, esto era cuando yo tenía la edad de 10 años.
Bala: Bueno, pues la verdad todo inició desde que era muy pequeño, como a los seis años, cuando mi mamá me compró un Nintendo, el gris, de ahí volví a jugar de nuevo como a los 10 años, con títulos de Capcom como **Street Fighter Alpha**, **Marvel Super Heroes** y **Marvel vs Capcom**.

Master: Este género es el más complejo en los videojuegos, dominarlo no es nada sencillo, ¿qué tipo de entrenamiento es el que llevan?
Romance: Actualmente trato de jugar con amigos lo más que se pueda durante mi tiempo libre, que sería como tres veces a la semana, sesiones de tres o cuatro horas retando, y cuando tengo algo de tiempo libre me voy a modo entrenamiento, aproximadamente una hora para intentar complementar mi estilo con más jugadas o combos. Es así como básicamente tengo mi entrenamiento para torneos grandes y retas casuales.
Bala: Pues intento sacarle jugo a cualquier tipo de juego, la verdad es que soy muy curioso y siempre pasa por mi mente el clásico: "¿qué pasa si intento esto?", y de ahí se derivan muchas cosas, sacar nuevas técnicas y nuevos combos, para después salir a los torneos, además de practicar con mis amigos.

Master: **KOF** ya está por cumplir 20 años de vida, ¿cuál creen que sea el mejor juego de la serie y por qué razón?
Romance: Este siempre ha sido un tema algo delicado pues hay mucha gente que jugó por mucho tiempo un solo título de la serie y les gustó bastante (respetable), los más marcados son **KOF 98** Y **KOF 2002**. Yo los jugué por un tiempo considerable, en especial el 2002, pero al final del día decidí dar el siguiente paso y probar todos los nuevos juegos que la saga nos ponía en el camino, por lo que puedo decir que para mí el juego de KOF XIII es el mejor, junto con la edición 2002, porque en KOF XIII los nuevos conceptos y arreglos que le hicieron al juego se me hicieron adecuados y divertidos. Por otro lado, el 2002 por que fue el videojuego de pelea al que hasta el día de hoy le he dedicado más tiempo, igual fue muy divertido y el concepto que tenían para ese tiempo fue original. Lo único que no me gustó mucho fue que tenía varios errores como combos infinitos y trabadas que muchos se enfocaron en perfeccionar, lo que provocó que al final sólo vieras seis o siete jugadores de un título donde la variedad era buena.. La versión **UM** de **2002** fue muy buena (creo hasta mejor), pero igual la gente seguía muy enfocada en la versión normal, que tenía muchos errores, cabe mencionar que hoy día la versión XIII está más balanceada, ésa es mi humilde opinión.
Bala: Creo que son tres versiones, **The King of Fighters XIII** (ésta es la más balanceada y la que tiene menos errores), **The King of Fighters NEOWAVE**, también muy balanceado y con mucha variedad de modos de pelea, por último **The King of Fighters XI** versión muy buena, menos balanceada (gracias a tres personajes **Gato**, **Oswald** y **Kula**) pero con buena movilidad.

Master: Además de **The King of Fighters**, ¿juegan otros títulos de pelea? ¿Cuáles son?
Romance: Recientemente he estado intentando jugar **Super Street Fighter IV: Arcade Edition**, le he estado tratando de dedicar tiempo, pero desafortunadamente la gente a mi alrededor no juegan muchos títulos diferentes a **KOF**, aún así sigo haciendo el intento y dando lo mejor de mí para aprender en este juego. Con tips de gente que conocen muy bien el estilo, que son mis amigos gracias a **KOF**, como lo son Xian, de Singapur; Tokido y Mago, de Japón, por ejemplo. Ellos igual juegan este título además de **KOF**, y creo **SF** es una muy buena opción para los jugadores de **KOF** que quieran dedicar un poco más de tiempo a un segundo juego de pelea.
Bala: Juego también **Street Fighter**, (sólo por diversión ya que no le dedico mucho tiempo) y **KOF XIII**, ja, ja, ja, creo que no tengo más, pero espero entrar en nuevos títulos muy pronto.

Master: Siempre ha existido polémica entre las ventajas que otor-

Para muchos, **KOF XIII** es la versión más balanceada que ha aparecido de la serie desde 1998, cuando SNK desarrolló una auténtica obra maestra.

ga un Arcade Stick sobre un control Pad tradicional en juegos de pelea, ¿cuál prefieren y por qué motivo?

Romance: Yo, como lo mencioné antes, aprendí en arcadias, entonces siempre he jugado más cómodo en un *Arcade Stick*, cabe mencionar que he tenido la oportunidad de ver y jugar con gente que usa Control Pad, y de la misma forma les he preguntado por qué no utilizan un *Arcade Stick*, me han dado respuestas como: "Siempre he jugado en Pad", "Los Arcade Sticks no son muy baratos" o "Es que la configuración que puedo poner en pad es muy cómoda". Creo que se pueden colocar habilidades de dos botones en uno solo, también lo puedes hacer en un Arcade Stick, pero no es muy común.

Bala: Prefiero el *Arcade Stick* porque es lo más cercano a la sensación de un local de Arcadia, es como ya de planta, y la verdad no creo que haya ventajas, todos pueden acoplarse a jugar como sea.

Master: ¿En qué momento se dan cuenta de que tienen el nivel para competir profesionalmente?

Romance: Creo que no hay un momento exacto en el que dices "ya estoy listo para competir profesionalmente", pero en mi caso después de jugar pequeños torneos en Los Ángeles, CA, con amigos como Bala, Mr.KOF y Reynald, por lo general siempre éramos los que cerrábamos los primeros lugares, además el año pasado en el torneo EVO que hicieron (fue pequeño y no principal) quedé en segundo lugar, después de haber derrotado a Reynald y Mr. KOF perdí la gran final con Bala. De ahí fue cuando alguna gente y patrocinadores se acercaron a mí e intentaron que fuera parte de su equipo. Creo que ahí fue cuando di el paso a jugador profesional y también decidí esforzarme en practicar un poco más para lo que viniera del juego, ya que en ese tiempo lanzaron el demo de lo que ahora es la versión consola.

Bala: Esto fue en Puebla, cuando después de llegar a las arcadias del centro y tener poco tiempo jugando me di cuenta de que estaba aprendiendo muy rápido, además que en mi primer torneo causé buena impresión, esto fue en 2004.

Master: ¿Cómo fue que surgió el plan de ir al EVO?

Romance: Esto tiene un poco de historia, ya que participé en varios torneos que les llaman Road to EVO (Final Round en Atlanta, Georgia, dos Mayor League Gamer [MLG] en Ohio y Anaheim California, UFGT8 Chicago, CEO Florida), es de ahí que obtuve puntos de EVO que al final te daban un espacio donde al momento de llegar al EVO evitarían tus encuentros con Top Players en las primeras rondas, para hacerlo más interesante y respetar tu buena participación en este tipo de eventos que hay en el transcurso del año para cerrar con EVO.

Bala: El EVO es un evento emocionante donde van muchos jugadores de todas partes del mundo, y pues en esta ocasión fue la segunda vez que hubo torneo de **KOF XIII** y la primera en *stream*, así que quería jugar contra todos los internacionales, sin mencionar que quería participar para poner a México y Latinoamérica en el mapa de **KOF** y dejarles una buena impresión a los jugadores asiáticos y de todas partes del mundo.



Muchos jugadores se quejaron del nuevo estilo de pelea de **Iori Yagami** en esta versión, pero luego de unos meses se ha vuelto de los favoritos para los combates.

Master: ¿Cómo es la organización dentro del evento, desde fuera se ve todo perfecto, pero qué nos puedes decir del EVO por dentro, ¿cómo se vive?

Romance: Está muy bien organizado porque la gente que trabaja en él siempre se encarga de tratar a los jugadores de la mejor forma, además recuerden que este evento viene siendo como las olimpiadas para la gente del mundo de los videojuegos. No tengo queja alguna, es un muy buen evento.

Bala: Pues las emociones se desbordan inmediatamente, escuchar a la gente y darte cuenta de que las cosas que sientes son compartidas con cada persona que asiste al EVO. Es sensacional.



Romance y Bala no pueden ocultar el gran amor que sienten por su país, al cual representan con gran orgullo en todos los torneos a los que asisten.

Master: ¿Tuviste tiempo de practicar con otros participantes una vez en el EVO para medir habilidades o solamente con tu equipo?

Romance: Sí, practiqué un poco, con Bala especialmente, pero también con un jugador japonés que, si no mal recuerdo, es uno de los mejores de Japón, Kaoru. También jugué algunos *money match* con jugadores de Francia y Taiwán. Ese fue mi tiempo de práctica estando en Las Vegas y en dicho evento.

Bala: Sí, practiqué con mi equipo y tuve tiempo de jugar con muchos participantes, principalmente de Francia y Corea, además de unas retas con mis hermanos peruanos, Dante Kaiba y Matharazzo, la verdad si jugué bastantes casuales con muchos jugadores dentro del evento.

Master: Ya estando en el torneo, antes de llegar al *Top* 8, ¿cuál fue el momento más complicado que tuvieron en las eliminatorias?

Romance: Enfrentarme a un compañero peruano. Tenía una manera de jugar en la que sus movimientos físicos (manos) formaban parte de una estrategia de juego a la cual no estaba acostumbrado, le llaman "palancazo, botonazo". Claro, sin quitarle nada de crédito, pues son jugadores que de antemano como todo latinoamericano hace de **KOF** su pasión y desarrollan un nivel muy bueno al parejo de cualquier *Top Player*.

Bala: Fue cuando me enfrenté a mi paisano TD-Kane9999, que la verdad es muy bueno y tiene demasiado potencial; de ahí fue mi amigo Romance, que estuvo a dos golpes de mandarme a Loosers, y claro, Yang Yao Ren, de Taiwán.

Master: Romance, desafortunadamente te toca enfrentar a Bala en las finales, a tu amigo, ¿qué comentaron en esos momentos previos a tan imortante encuentro?

Romance: Otra vez a mi paisano en finales, ni modo, a darle con todo y tratar de vencer a un amigo y paisano, pero pues no había forma de evitarlo a esas alturas del torneo con más de mil participantes. Sin lugar a dudas fue un buen juego contra él, pero al final me tocó perder y desearle lo mejor a mi paisano en su camino de winners y dar lo mejor de mí por mi familia en México, mi país, mis amigos acá y allá que me apoyaban.

Master: Bala, ¿qué pasaba por tu mente al llegar a la final, estabas confiado, nervioso? Sabemos que muchas veces ya has vencido a los equipos coreanos.

Bala: Tenía muchísimas cosas en la cabeza, pero irónicamente no fueron acerca del título que estaba apunto de jugar. La verdad no estaba confiado, sabía que era muy difícil y estaba tan emocionado que no pude jugar tranquilo.

Master: Bala, realizaste varios cambios de personajes en la final, **Benimaru**, **Billy Kane** y **Clark** (este último debo decir que en mi opinión personal debiste mantenerlo en tu tercia titular), después de ver los videos, ¿crees que otro personaje pudo ser mejor opción?

Bala: No, mi mejor tercia debió ser **Takuma**, **Clark** y **Billy Kane** al último. Muy buena observación de tu parte.

Terry, el **Bogard** más popular de todos llega a este torneo para demostrar el porque es conocido como uno de los peleaodres más fuertes del mundo.

Master: Los regresos que tuviste en la final con **Takuma** fueron sensacionales, no exageramos al decir que fue la final del EVO. ¿Qué sentías en esos momentos, cuando toda la gente presente te ovacionaba, coreaba tu nombre?

Bala: ¡Mucha emoción!, era difícil contenerla aunque escuchaba muy poco con los audífonos para jugar, aun así se me enchinó la piel varias veces... La verdad es una emoción que no se puede describir, aprovecho este medio para darles las gracias a todos por su apoyo, prometo hacerlo mejor la próxima vez.

Master: El ambiente siempre estuvo de parte de México, era impresionante escuchar los gritos y ver las banderas tricolores por todo el lugar, ¿cuál era su sentir al ver esto, fue una motivación



Después de la final, todos los jugadores levantaron los brazos en señal de victoria. Fue una gran batalla que pasará a la historia del EVO.

Kyo, el personaje emblema de la serie, no ha sufrido muchos cambios, sigue siendo una máquina de combos, puede terminar con el cien por ciento de tu vida en una sola combinación.

extra o una presión duratne la pelea?

Romance: Buena pregunta, eran los dos, sí, los dos, siempre fue motivación y rabia de tratar de dar todo por ellos y por los tuyos. Claro, llegaba un momento que como jugador pasa por tu mente, no quiero defraudarlos no se merecen esto; pero después, al final de todo, sabes que no les importa tanto si pierdes o ganas. Su apoyo es puro y muy sincero, te agradecen haber llevado el nombre de nuestra nación, de nuestro México, tan alto.

Bala: Fueron las dos, ya antes lo había vivido pero esta vez fue un poco de presión, pero no debí tomarlo por ese lado.

Master: ¿Este tipo de torneos internacionales qué enseñanza te dejan como jugador?

Romance: Que nunca es tarde para aprender un poco más, igual como persona, y que hay varias formas y estilos de jugar, algunas un poco sucias o no muy correctas, tratando de engañar a tu oponente (botonazo, palancazo, etc.) que al final no creo que se lo merezca, por que igual es un juego que nos apasiona y debemos demostrar respeto hacia ellos. Cabe mencionar que en el nuevo formato de torneos que se están realizando por este lado eso no existe, porque jugarás en otro monitor aparte y tu oponente no podrá escuchar o ver lo que haces con tu *Arcade Stick*.

Bala: Me deja muchas enseñanzas para corregir errores en mi juego, y como persona me deja las vivencias con mis amigos.

Master: ¿Qué nos pueden decir del estilo de juego de los coreanos y las diferencias con los jugadores mexicanos?

Romance: El juego de ellos es muy visual y técnico, son muy buenos jugadores al igual que los demás orientales: China, Japón, Taiwán, etc.; y nuestro juego como mexicanos es algo mezclado entre técnica y trucos/malicia que, claro, se necesita un poco para dar ese extra y superarte día a día.

Bala: Justo como indica Romance, su estilo es técnico y visual, mientras que el estilo Mexicano es más RushDown y con técnicas de consola, así como hacer fakeButton o fakeMotion, son bastante usadas y eso viene desde los tiempos de la arcadia.

Master: ¿Qué creen que se necesita para que el nivel de los jugadores mexicanos mejore en estos niveles?

Romance: Pasión, algunos ya no tienen el coraje y la garra con el que años atrás jugábamos para tratar de ser mejores, jugar sin trucos y enfocarse al juego visual ya que podrán desarrollar otras habilidades y no confiarse a algo que no es lo mas correcto y al final no te servirá en un torneo grande o importante ya que jugarás al extremo de tu oponente.

Bala: Solamente seguir poniéndole ganas, ya tenemos historial en KOF.

Master: Estamos seguros de que la final debió ser para México, ¿regresarán el año próximo al EVO?

Romance: Claro que sí, me gustaría volver a poner en alto y tal vez aún más el nombre de mi país, familia y amigos; a pesar de que voy a tratar de dedicarle un poquito más de tiempo a otras actividades, como son escuela o vida cotidiana. Siempre como hasta hoy dejaré todo en la cacha de juego.

Bala: La verdad, no sé. Posiblemente el siguiente año no pueda jugar mucho, creo que disminuirá mi actividad en los videojuegos, todo depende de unos planes que tengo. Esperemos que pueda asistir nuevamente.

Master: Pasando un poco al juego, **KOF XIII**, la gente se ha quejado de la ausencia de personajes emblemáticos, como **Blue Mary**, ¿cuáles son los que faltaron desde su punto de vista?

Romance: Como jugador de **Whip** en el año 2002, diré que ella, y pues bastantes clásicos como ya mencionaste, **Blue Mary**, además de **Yamazaki**, el equipo **orochi** (**Chris**, **Shermie**, **Yashiro**), muchos mencionan **Oswald**, **Vanessa**, **Ramon**, **Bao**, y **Gato**. Para mí, si hubieran metido algunos de estos, hubiera estado más completo en lo que a jugadores se refiere. Ésa es mi opinión.

Bala: Es una pregunta en común que varios seguidores tenemos, para mi faltaron **Yamazaki**, **Geese**, **Blue Mary**, **Yashiro**, **Chris** y **Shermie**.

Master: Muchas felicidades por su excelente participación en el EVO 2012, son dos de los mejores jugadores del planeta. Les agradecemos mucho su tiempo para esta entrevista. ¿Qué consejo podrían dar a todos nuestros lectores que después de ver su brillante actuación desean seguir sus pasos?

Romance: Hagan y jueguen lo que les guste en sus tiempos libres (sin descuidar las responsabilidades), tratando de dar lo mejor día a día, no importa perder, después de todo los errores son la mejor y más rápida forma de aprender, siempre hasta en la vida diaria es ver nuestros errores y corregirlos. Me gustaría mandar saludos a toda la gente allá en México por el apoyo, en especial a mi familia en mi Michoacán, padre y hermanos (Navarrete Valencia), amigos que ya de tiempo me apoyan en esto de los videojuegos, Toño Gutiérrez (Slifer), Rafael Chávez (Fifty), a todos y cada uno de los amigos que hago en Facebook y Twitter, cualquier pregunta referente al juego será un placer contestarla o ayudar, pueden buscarme como Raymond Navarrete (rommance) en FB y en Twitter como @itzRomance. Que tengan un buen mes todos, hoy y siempre, son los deseos de su siempre amigo Romance.

Bala: Que le sigan echando ganas y que todo se puede, que busquen siempre alguien con quien practicar. Muchas Gracias a ti por regalarme un pequeño espacio y dedicar tu tiempo para realizar la entrevista.

¿Qué hay dentro de...?

Los megalómanos y dictadores

¡Los malosos llegaron ya!

Los villanos son la sal de los videojuegos, pues si no fuera por ellos, todo sería aburrido y las únicas misiones serían de mandadero y recolectar flores, ¿no crees? Pero tal vez nunca te has puesto a pensar en sus verdaderas motivaciones, o si realmente luchan por algo que valga la pena. En esta ocasión, vamos a ver qué impulsa a dos tipos de villanos específicamente -aunque algunos pueden catalogarse dentro de las dos clases-, así que no dejes de leer para que los veas con una perspectiva diferente y comprendamos mejor sus motivos por los cuales son tan buenos siendo malos.

¿Qué es un megalómano?

Pasemos a la definición de este tipo de villano, el cual es de los más comunes del entretenimiento en general. La megalomanía es un estado psicopatológico que se puede distinguir porque el sujeto tiene delirios de grandeza, de riqueza, poder y busca con obsesión dominar al mundo, al universo, o a su tierra y la de los demás. Se relaciona con el complejo de superioridad, y la persona afectada tiende a ver las cosas desde una sola perspectiva: la suya, negando como alternativas las opiniones o contradicciones de él mismo. Esta condición es más común entre personas de altos rangos, gobernantes, dictadores y similares.

Cabe mencionar que un megalómano no siempre es quien tiene el poder, sino una persona que lo desea y emplea todas sus fuerzas y tiempo para tratar de conseguirlo, siendo de los villanos con la motivación más común: el dominio total. Como ejemplo tenemos al pequeño pero brillante ratón de laboratorio **The Brain**, quien junto a su fiel -aunque no muy brillante- ayudante, **Pinky**, planea lo mismo todas las noches: ¡tratar de dominar el mundo!

Maldad en serio

Antes de comenzar recordemos que realmente hay algunos villanos cuyas motivaciones son risibles, como el **Guasón** que salía en la serie de **Batman**, con el legendario Adam West, pues sus grandiosas estratagemas llenas de maldad variaban desde robar un banco (como si pudiera ir al supermercado a gastarlo), hasta convertir toda el agua de ciudad Gótica en gelatina. Éste no es el tipo de malo que veremos en esta ocasión, sino aquellos cuya perversidad radica en motivaciones más profundas y que apuntan a un fin mucho más lucrativo, dominante o de mayor escala. Tal es el caso del **Joker** de la cinta **The Dark Night**, cuyo verdadero plan es el caos total de la ciudad, redefiniendo su combate contra **Batman**.

Malos de los videojuegos hay muchos, pero sólo los que destacan pueden convertirse en dictadores, sean o no megalómanos.

Dictador, cuando el poder enloquece

Ahora pasemos al otro tipo de villano, que por lo general sufre de megalomanía. Un dictador es un gobernante que tiene poder absoluto y controla todo con puño de hierro. En la ficción, tenemos a muchos personajes que son dictadores y que inclusive llegan al grado de convertirse en tiranos, quienes son más que crueles con sus vasallos, al grado de prescindir de ellos sin el menor remordimiento. Por lo regular, cuando vemos en el entretenimiento a un dictador, es gobernante de su propio país o mundo, pero ansía conquistar a sus adversarios, lo cual es el primer paso para la dominación mundial o universal. Vamos a ver algunos de los más famosos dictadores y megalómanos del entretenimiento electrónico, pero no hay que olvidar que algunos de estos notorios villanos tienden a tener diferentes motivaciones dependiendo del medio o historia en la que aparezcan.

Megalómanos y dictadores en pixeles



M. Bison

Todos los que hayan disfrutado de una buena pelea en **Street Fighter** conocen a este personaje que se ha ganado su popularidad sin duda alguna. Este megalómano desea conquistar al mundo y controlarlo con su poderoso *Psico Power*, cosa que ha tratado desde su aparición en **Street Fighter II: The World Warrior**, en donde es el jefe final y tiene asuntos pendientes con la mayoría de los combatientes. Para enfatizar su poder, es amo y señor de Shadaloo, un sindicato de criminales que le ayudan en todos sus propósitos. Como dato adicional, en la famosa película de Live Action fue personificado por el genial Raúl Julia; su complejo de superioridad es tal, que ya hasta tiene sus propios billetes impresos con su efigie.



© Nintendo

No sólo en los juegos existen megalómanos, pues en la historia hemos visto un sinnúmero de personajes que han destacado como unos grandes dictadores, aunque no siempre han gozado de fama favorable para el mundo.

Bowser

El rey de los Koopas es el archienemigo de **Mario**, y gobierna con tiranía a sus súbditos, quienes deben cumplir con sus órdenes al pie de la letra. Este carismático dictador tiene varios objetivos, como conquistar el Mushroom Kingdom, acabar con los hermanos **Mario** y, el más común de todos: casarse con la bella **Peach**, a quien rapta continuamente, a veces como parte de su plan para dominarlo todo. A pesar de esto, tiene su lado cómico e inclusive se ha aliado con el plomero en algunas ocasiones, como en **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars.**

Drácula



© Konami

No podía faltar uno de los malosos más famosos de los videojuegos. El conde siempre ha tratado de dominar al mundo y sumirlo en la oscuridad, además de que usa su hechicería y poderes vampirescos para enfrentar a los **Belmont** y demás linajes que se interponen entre él y su deseo de conquistarlo todo. Es el jefe final en casi todos los **Castlevanias** de diferentes plataformas, y aparte de megalómano es un dictador que emplea las medidas necesarias para tener a sus hordas del mal bajo su poder y control total, las cuales cuando es vencido, en su mayoría caen junto con su amo.

Comandante Cobra

Dentro del universo de **G.I. Joe**, el temible **Comandante Cobra** es el líder de la organización que lleva su nombre. Además de que es un tiránico dictador, su megalomanía lo fuerza a buscar dominar al mundo entero valiéndose de todas las artimañas posibles, en especial con ataques directos de sus fuerzas armadas. Este enemigo ha aparecido en diversos juegos basados en esta serie, cuya más reciente entrega es **G.I. Joe: The Rise of Cobra**, la adaptación de la película del mismo nombre.

Freezer

Aquí tenemos a un dictador megalómano que no sólo quiere conquistar al mundo, sino también al universo entero. Él es uno de los principales antagonistas de **Goku** y su ambición de poder es tanta, que inclusive elimina a sus propios guerreros a su capricho, como pasó con la raza de los Saiyans, a quienes casi extermina por completo. Como todo buen enemigo, ha aparecido en muchos videojuegos basados en la popular serie **Dragon Ball Z**, tanto como personaje elegible como enemigo del juego.

Darkseid

Uno de los más grandes enemigos del famoso **Superman** es el megalómano **Darkseid**, quien gobierna su planeta Apokolips con puño de piedra (literalmente) y busca, como todos, acabar con los héroes para dominarlo todo. La sociedad de su planeta es altamente militarizada, bajo la constante mirada de su gobernante que no permite que las emociones alteren sus doctrinas. Este singular enemigo ha aparecido en varios juegos, inclusive en el *crossover* con los personajes del popular **Mortal Kombat**.

Doctor Ivo Robotnik

Mejor conocido como el emblemático **Doctor Eggman**, este villano de aspecto poco estético es el principal enemigo del popular **Sonic the Hedgehog**. Supuestamente, este personaje tiene un CI elevadísimo, de 300, el cual usa para hacerse de todo tipo de armas y planes para dominar al mundo y construir su propio imperio. Por fortuna, y como pasa en la mayoría de las historias, siempre sus acciones se han visto truncadas por la acción de los héroes.



© Nintendo

Ganondorf

Otro de los personajes icónicos del mundo de los videojuegos es, sin duda, uno de los megalómanos más conocidos por su insaciable sed de poder. **Ganondorf**, o **Ganon**, es el principal enemigo del héroe **Link** y es el poseedor de la parte de la Trifuerza que le da un poder casi ilimitado. Sus secuaces constantemente están bajo su mandato con lealtad, y algunos inclusive son manejados por él mismo para hacer el trabajo sucio y enfrentar al Héroe del Tiempo. Para dominar al mundo y a todos en él, no descansará hasta juntar todas las piezas de la Trifuerza.



© Hasbro/Paramount Pictures

Muchos de los villanos del entretenimiento electrónico son despiadados dictadores que abusan de su poder, aunque hay otros que demuestran tener su lado noble y terminan siendo favoritos de los fans, aún cuando después paguen el precio más alto.



© Midway

Megatron

La megalomanía no es característica de los seres orgánicos, sino también de los robots, pues **Megatron**, el líder de los Decepticons, es un dictador que busca conquistar al universo al igual que otros villanos intergalácticos. Siendo el principal enemigo de los Autobots, **Megatron** ha buscado la forma de acabarlos y continuar con su conquista. Aunque ha tenido muchas versiones, su objetivo es el mismo y siempre busca el poder absoluto. Como muchos otros dictadores, algunos de sus seguidores le son leales por convicción, mientras que otros lo obedecen por miedo, siendo **Starscream** el único de sus subordinados que espera ansiosamente derrocarlo.

© LucasFilms Ltd.

Emperador Palpatine

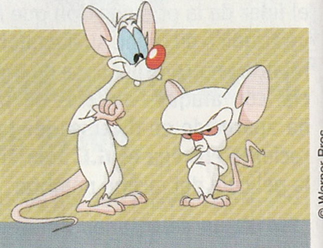
El temible emperador de **Star Wars** se ha valido no sólo del lado oscuro de la Fuerza para cumplir con sus deseos megalomaniáticos, sino que además posee una astucia capaz de hacerlo pasar desapercibido hasta para el mismísimo consejo Jedi. Su poder es casi ilimitado, al igual que su sed de dominio, pues toda la galaxia está bajo su mandato después de haber disuelto al senado de la República. Cruel y tiránico, este dictador gobierna influyendo temor hasta en sus mismos hombres. Sólo la Alianza Rebelde tiene las agallas de combatir contra su poder, pero no son ellos quienes traerán balance a la Fuerza, sino su aprendiz, **Darth Vader**.

Shao Kahn

A pesar de que otros grandes villanos de **Mortal Kombat** han jugado partes decisivas en la historia, este megalómano ha roto inclusive las reglas ancestrales del torneo dictaminadas por los Elder Gods para conquistar todos los reinos. Como muchos dictadores, su crueldad lo ha llevado a la perdición, pues su subordinado, **Shang Tsung**, ha planeado en secreto derrocarlo, aun si esto significa la alianza con otro hechicero igual de traicionero que él.

Dr. Wily

Este científico loco es el claro estereotipo del megalómano que busca dominar al mundo, y aunque al principio ayudó al **Dr. Light** a crear a los robots que iban a auxiliar a la humanidad, pronto la envidia lo convirtió en el principal enemigo del mundo y ha creado a un sinnúmero de androides para tratar de conquistarlo. Aun cuando él ya pasó a la historia, fue responsable del cambio que tuvieron los robots en la parte **X** de la serie.



© Warner Bros.

"¿Qué haremos mañana en la noche, Cerebro?"

Como verás, dominar al mundo no es cosa fácil, y menos para los villanos que no saben cuidar de sus propias fuerzas armadas. No obstante, sus motivaciones de dominio son claras y no descansarán hasta vencer o ser vencidos. Sabemos que has notado más megalómanos y dictadores dentro de tus juegos favoritos, así que no lo pienses más: escríbenos para que nos hagas saber tus opiniones y quiénes son tus dictadores favoritos de las series.



© Capcom

UN VISTAZO A JAPÓN



La animación japonesa siempre tiene sorpresas para todos, cuando creemos que ya hemos visto una historia que parece insuperable, llega otra que cautiva desde los primeros instantes, como es el caso de **Jigoku Shojo**, anime del cual les vamos a platicar en esta ocasión. Es una historia que estamos seguros los dejará fascinados por todos los giros y sorpresas que nos reserva en cada capítulo, así que prepárense para disfrutar de Un Vistazo a Japón, estamos convencidos de que se van a volver fan de la serie que vamos a presentar.

Si alguien te molesta, lo mejor es sacarlo de tu vida... al precio que sea

El argumento de **Jigoku Shojo** es parecido al que hemos visto en otras obras, como **Death Note**, por ejemplo, sólo que aquí no existe una libreta, sino un sitio de Internet, pero bueno, mejor comencemos por explicar en orden su trama. En todo Japón se cuenta una historia que ha ido ganando adeptos cada día, es acerca de un portal *web* que sólo puede ser visto a la media noche, porque es el momento en que tiene permitido aparecer la chica del infierno en este mundo...

Pero ¿para qué las personas entrarían a este sitio a esa hora? La respuesta es fácil, para buscar venganza, para terminar con el sufrimiento y dolor que le causan otros seres vivos. Saben bien que su vida sería mejor si no estuvieran ciertas personas, ya sea porque las maltratan o simplemente les can mal, pero también son conscientes de que jamás podrían matarlas por su cuenta, así que buscan el medio para hacerlo; en este caso, la página del infierno, que se vuelve bastante popular.







La historia de la protagonista es algo confusa, muchas personas creen que es una especie de demonio, pero no es así, su pasado es trágico, tormentoso. En cada capítulo vamos conociendo más de ella, dándonos cuenta de que su presente sólo fue una consecuencia del terrible ambiente que vivió alguna vez...

La primera vez que **Jigoku Shojo** vio la luz tanto en manga como en anime fue en 2005, de la mano de Kodansha y de Studio Deen respectivamente. Ha sido un éxito sin precedentes gracias a lo ágil de sus capítulos y a lo misterioso de su historia, la cual se va aclarando conforme avanzan.

La desesperación y el terror han hecho que muchas personas jalen el listón del muñeco que se les entrega para cumplir su venganza. Algunos no se arrepienten, pero la mayoría lo hace en cuanto lo mira en su mano; saben que no hay marcha atrás, que su destino ha sido marcado, ahora deberán vivir intensamente porque después de morir los espera una eternidad de sufrimiento y dolor.



Los temas musicales de la serie son sensacionales, no sólo los principales al inicio y al final del capítulo, sino también los que escuchamos durante la trama de cada episodio, agregan un ambiente de tensión que te vuelve parte de la historia. No quieres despegarte de la pantalla hasta saber cuál va a ser el destino de los protagonistas, se puede decir que es una especie de adicción, lo que habla de lo bien trabajada que está por parte de los animadores. Una maravilla que entre cada secuencia nos deja enseñanzas.





La calidad visual es asombrosa, a pesar de que ya tiene algunos años, podría pasar por una serie actual, ya que se utilizaron técnicas avanzadas de animación para cada uno de los entornos.



El destino pende de un hilo

Todos los días a la medianoche decenas de personas entran a la página, pero pocos tienen el valor de hacer realidad su sueño... Solamente deben escribir el nombre de la persona a la que quieren matar y listo, unos minutos después aparecerá una peculiar jovencita de aspecto despreocupado que se presenta como **Enma Ai**, quien se ofrece a castigar a los individuos que atormentan nuestra existencia de una manera fácil y rápida.

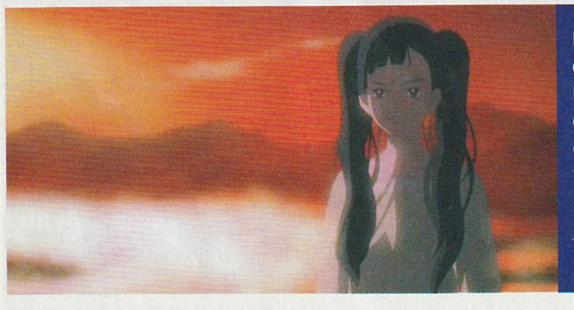
Realmente si tanto dolor causan, la decisión de matarlos o no no sería compleja de tomar, sobre todo porque nadie se enterará jamás de qué sucedió en realidad, pero... sí, hay un gran pero. El problema es que al aceptar el trato quien realiza la petición es consciente de que al morir su alma sufrirá el mismo castigo, irá al infierno, pero como consuelo le queda saber que a su agresor le hará la vida imposible en el otro mundo.

Enma explica todo lo anterior y le da un muñeco a cada persona con un listón rojo, les dice que si aceptan sus condiciones, sólo deben tirar el listón y ella cobrará venganza del agresor. Suena sensacional, ¿no creen? Pues ésta es la premisa bajo la que se desarrolla **Jigoku Shojo**, cada capítulo es distinto, rara vez se puede ver relación entre alguno. Lo que sí notamos es una evolución de **Enma**, ya que ella es el personaje principal, oculta muchos secretos, como su origen, el cual poco a poco se revela dejando a los espectadores asombrados con su argumento.

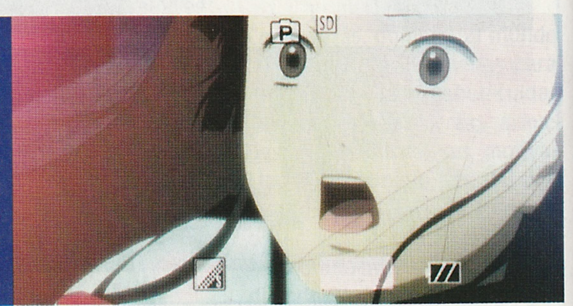
En 2008 la serie llegó a América Latina cortesía de Animax, bajó el nombre de **Hell Girl** (La chica del infierno). Tuvo buena audiencia, esto debido a que respetaron muchos elementos importantes y no fue tan censurada como pasa con estas obras cuando salen de Japón, donde uno de los casos más preocupantes fue el de **One Piece**.



Un punto muy importante para el éxito de la serie es que las situaciones que se presentan son muy cotidianas, no son descabelladas, por ejemplo maltrato animal, injusticias laborales; cosas que vemos todos los días, por lo que la gente al sentirse identificada da pauta a la pregunta principal de la obra: ¿qué haríamos nosotros en situaciones similares? La tensión, presión y depresión son los factores que en cada episodio terminan decidiendo si el listón cae o se mantiene en el muñeco.

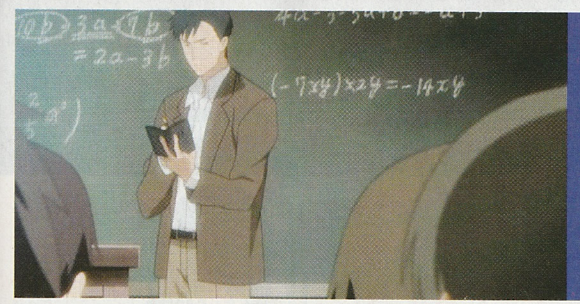


La respuesta siempre es la misma: asombro. Una vez que saben su destino, no queda otro camino que aceptarlo y no volver a entrar a la página del infierno jamás, intentando llevar una vida normal.





El éxito de esta serie dependía mucho de los personajes, de la personalidad de **Enma**, quien ha sido adaptada a la pantalla chica, como ya te comentamos, en un Dorama, en el cual quien la interpreta realiza un papel extraordinario, prácticamente se desprende de sus emociones para ser alguien más. Situaciones como ésta le han valido el reconocimiento al programa de todas las personas que lo han visto.



Aunque a muchas personas no les agrada, el hecho de que sean protagonistas diferentes cada capítulo le agrega un toque de misterio bastante agradable que permite jugar con la trama.



Saltando a otros medios

Tanto el manga como el anime fueron los productos principales de este particular concepto, pero también existió otra fórmula que cautivó a los hogares japoneses a finales de 2006, un Dorama, es decir una serie *Live Action* que con 12 capítulos causó gran controversia por la temática que tocaba, nada fuera de lo normal. De hecho, en este tipo de polémicas es donde estas obras ganan más espectadores, resulta como publicidad.

Los videojuegos por obvias razones no podían quedarse fuera de la moda de **Jigoku Shojo**, por lo que se han adaptado a varias plataformas, como teléfonos celulares, pero la que hasta ahora es la mejor es la que salió en 2008, para Nintendo DS, donde se logró capturar la esencia y tensión de la serie de manera perfecta. Por desgracia, sólo apareció en Japón, pero es uno de esos artículos de colección que si alguna vez te llegas a encontrar, no puedes dejar pasar, ya que son grandes extras pasa la serie.

Jigoku Shojo es una serie misteriosa, adictiva, quedas atrapado desde el primer episodio, te cuestionas sobre la justicia, lo malo, lo bueno y cómo es que cada persona valora estos conceptos dentro de su mente para tomar decisiones. Han aparecido tres temporadas en Japón, la última de ellas en 2008; se rumora que pronto volverá, pero de momento no se ha confirmado. Sería genial que así fuera, el concepto tiene mucho potencial.

Esperamos que hayan disfrutado de este Vistazo a Japón, ésta era una de las series que más nos habían pedido en sus correos, así que no olviden seguir escribiéndonos por correo electrónico, también lo pueden hacer vía Twitter a @RevistaCN. Nos leeremos el próximo mes con más sorpresas de ese mágico país que es Japón.

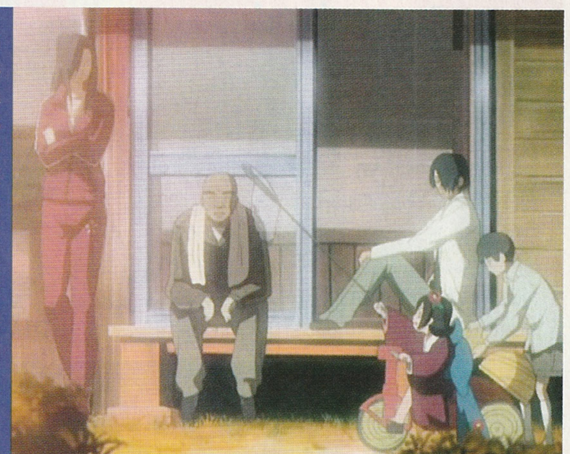


Este tipo de series siempre guardan sorpresas que cambian toda la perspectiva de los seguidores, pero nadie se espera jamás que ocurra algo como en **Jigoku Shojo**. No te preocupes, no te vamos a revelar sus secretos, solamente te anticipamos que vas a quedar gratamente satisfecho con los giros que los genios detrás de la obra te prepararon.

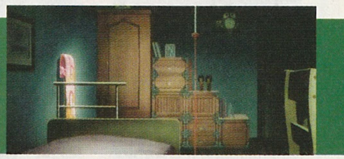
El Studio Deen, responsables de la animación, no son ningunos novatos, han trabajado en varios proyectos de gran importancia, como **Tekken: The Motion Picture**, **Ranma 1/2**, **Kenshin**, **DNA2** y **You Are Under Arrest**, lo que nos deja claro que la calidad en animación y sonido no es el problema de **Jigoku Shojo**.



Los conceptos de bien y mal son tocados todo el tiempo en la serie, pero jamás nos dicen qué es lo correcto, eso nos lo dejan a nosotros. Justo como ocurre con las personas que jalan el listón, nosotros decidimos qué es lo indicado para nuestra vida, si vale la pena o no tomar ciertos riesgos; es un gran aspecto de la serie.



Todos los capítulos se encuentran llenos de referencias al Japón feudal, ya sea en pinturas o por la vestimenta de ciertos personajes, pero también podemos ver algunas mariposas, al igual que en otras animaciones, como **Boogiepop Phantom**. Seguramente aquí el significado no es el de cambio y evolución, sino tranquilidad y paciencia. Por donde se le mire, **Jigoku Shojo** es una obra completa en todos los aspectos.



LOS RETOS

Te recordamos que no necesariamente debes superar los retos que te proponemos, pueden ser distintos, no importando si son de una consola antigua como el NES o SNES. Envíalos a: avenida Vasco de Quiroga 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF.

¿Listos para motivarse y ser mejores jugadores? En esta ocasión les tenemos retos bastante interesantes que nos han hecho llegar varios lectores para compartirlos con todos ustedes. Parecen complicados, pero como siempre hemos dicho: la constancia es la llave para superarlos.

Super Smash Bros. Brawl

Wii

NUEVO RETO

Todos sabemos que tener el cien por ciento de este juego es una de las tareas más complejas que pueden existir, pues bien, Diego Cruz Villanueva, de Toluca, Estado de México, nos manda un reto muy interesante, que consiste en superar su marca al terminar el título con todos los extras posibles. Lo consiguió en 75 horas con 47 minutos.



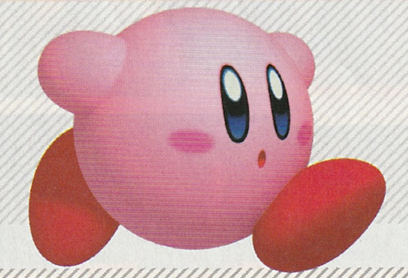
Sí, este reto es bastante complicado, tomará mucho tiempo igualarlo, pero bien vale la pena intentarlo para conocer nuestros límites.

Kirby Return to Dreamland

Wii

NUEVO RETO

Los récords que te vamos a presentar en esta ocasión son en verdad increíbles, los consiguió nuestro amigo Toño Cedeño, quien nos presume que en juego individual logró un tiempo de 10:24.90, mientras que en multijugador lo hizo en 10:04.81. Mucha suerte si intentas mejorar estos grandes tiempos.



© Nintendo



© Nintendo

Wario Ware, Inc.: Mega Microgames!

GBA

Óscar Miguel García, de Celaya, Guanajuato, nos ha enviado un video en el que muestra cómo supera el récord de Master en el minijuego de la patineta de esta divertida obra. Requiere mucha concentración conseguirlo, así que lo felicitamos, logró 251 puntos... pero Master promete intentarlo una vez más, ya veremos si lo consigue.



© Nintendo

Super Mario 64 DS

Nintendo DS

NUEVO RETO

Este reto sí que va a poner los nervios de punta a más de uno, lograrlo es una tarea que toma tiempo. Amanda Pérez, de Chile, logró la cantidad de 1,329 puntos en el minijuego Wanted, lo que seguramente ocasionará desvelos en más de uno.



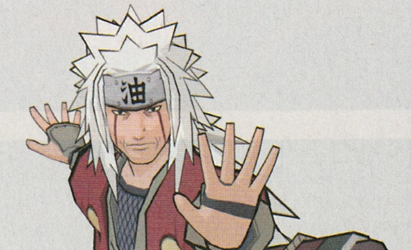
© D3 Publisher

Naruto Clash of Ninja Revolution 2

Wii

NUEVO RETO

Ya tenía mucho tiempo que no hablábamos de este gran juego de peleas, pero este logro lo amerita. Roberto Saúl Guerrero, de El Salvador, nos envía un reto que creemos que va a ser muy complejo de superar, ya que en el modo survival logró derrotar nada más y nada menos que a 366 adversarios, ya veremos quién es el valiente que intenta superarlo.



© D3 Publisher

HADOKEN El movimiento que revolucionó un género

¡Vaya poder!

Todavía recordamos cómo era cuando los personajes de los juegos de peleas sólo golpeaban y pateaban a sus rivales. Al principio los feroces combatientes peleaban a puñetazo limpio hasta que un juego llegó a cambiar la manera como se jugaba: **Street Fighter**, el cual innovó en varias formas como tener diferentes intensidades de golpes y patadas, y por supuesto, los movimientos especiales entre los que destaca el Hadoken. Este poder marcó la pauta no sólo para que los juegos de peleas tuvieran un toque distinto, sino también para darle un giro total a la forma en la que se llevaban a cabo los combates. Vamos a verlo con mayor detenimiento para que lo conozcas más a fondo y veas qué tanto a impactado a la industria en general.



Ryu y **Ken** fueron los primeros peleadores en utilizar el movimiento enseñado por **Gouken**.

¿Qué es y qué significa?

Este movimiento lleva el nombre japonés que quiere decir "golpe con movimiento de ola", y es un ataque especial que permite al usuario canalizar su energía espiritual (o ki) a través de sus brazos y manos, para luego ser expulsada a diferente velocidad para impactar al oponente. En sus inicios, el Hadoken sólo era empleado por los protagonistas del primer **Street Fighter**, **Ryu** y **Ken Masters**, pero muy pronto se convirtió en algo más que un poder a copiar, cosa que hemos visto en innumerables ocasiones.

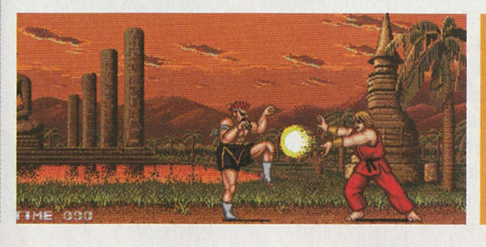
El Hadoken como movimiento especial de enviar energía a tu adversario no solamente fue precursor en su concepto, sino también en la forma de ejecutarse. El movimiento básico es realizar la secuencia Abajo, Diagonal Abajo/Adelante, Adelante + Botón de Golpe; el cual sirve como base para muchos movimientos similares aunque no siempre son tipo proyectil. Existen versiones que difieren de la secuencia básica para otorgar distintas características al poder, pero eso lo veremos más adelante.



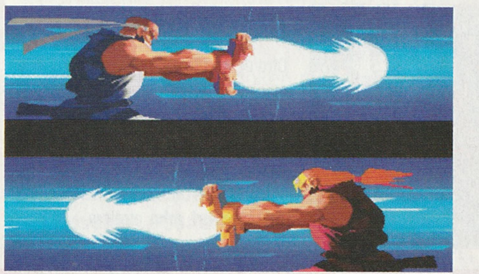


El Hadoken en Capcom

Capcom nos trajo este movimiento que, junto con el Shoryuken y el Tatsumaki Senpuukyaku, fueron los parteaguas que presentó en el original **Street Fighter**; por ende, varios personajes más lo usan, aunque algunos de ellos tienden a darle su propio estilo según su técnica. A continuación tenemos a algunos de ellos.



El Hadoken ha ido evolucionando junto con la industria. ¿Has notado que sigue siendo espectacular?





Dan Hibiki

Este personaje es de los que se ganan a los fans por su propia falta de seriedad. Al igual que **Ryu** y **Ken**, **Dan** entrenaba con el maestro **Gouken**, pero al darse cuenta de que su motivación era la venganza, se negó a terminarle de enseñar y por eso **Dan** tuvo que "completar" su entrenamiento por su cuenta. No es de extrañarse que tanto su versión del Hadoken (denominada Gadoken) como sus otras técnicas están muy por debajo de ser perfectas.



Akuma

Este poderoso personaje no sólo tiene una versión del poder llamada Gou Hadoken, sino también puede lanzarlo en el aire y, en algunos casos, hacerlo por partida doble. **Akuma** puede lanzar distintos tipos de Hadoken, incluyendo uno poderoso que puede pegar varias veces, lo cual lo convierte en un oponente muy temible.



Sakura

El Hadoken de esta colegiala, al igual que la mayoría de sus técnicas, necesita pulirse bastante, por lo que su alcance y poder es menor que la de **Ryu**. No obstante, puede ejecutarlo con relativa facilidad e inclusive tiene poderes especiales que lo incluyen.

Durante el *boom* de los juegos de peleas

Como la mayoría ya saben, después del éxito de **Street Fighter II** aparecieron muchísimos juegos de peleas en donde se ofrecían diversos conceptos para tratar de igualar al rey. Ya hemos hablado de que hubo personajes similares al estilo **Ryu/Ken**, pero la cosa es que también quedó demostrado que tanto la idea de lanzar poderes de ki como el movimiento para arrojarlos fue parte decisiva en la creación de dichos títulos del género. Aquí tenemos a algunos de los ejemplos más notables, pues incluir todos sería algo extenso al extremo.



World Heroes

Uno de los juegos en donde más se vio reflejada la "inspiración" de **SF** es sin duda este título en el que los personajes principales (**Hanzo** y **Fumma**) no sólo son iguales de color diferente, sino que también tienen los poderes casi igualitos a los de **Ryu** y **Ken**. Curiosamente, otros peleadores de este juego son contrapartes de otros de **Street Fighter II**, como **Broken** (**M. Bison**), **J. Karn** (**Blanka**) y otros más.

Killer Instinct



El intenso y espectacular juego de Nintendo y Rare presentó un sistema de combos muy sofisticado que muchos consideramos como adelantado a su época. Lo cierto es que tanto **Jago** como **Fulgore** tienen movimientos muy similares a los de **Ryu** y **Ken** (aunque aquí no hay la fórmula de los personajes iguales de distinto color), entre los que destacan los poderes arrojables que se marcan igual que el Hadoken. Otros personajes como **Spinal**, **Eyedol**, **B. Orchid** y **Chief Thunder** también tienen sus poderes de ki, aunque con variante de acuerdo con su estilo.



Art of Fighting

Otro de los títulos en el que vimos muy marcadas las similitudes con **Street Fighter II** fue **Art of Fighting**, en donde los personajes estelares (**Ryo** y **Robert**) utilizan un poder parecido al Hadoken, al igual que otros en la serie, como **Takuma**, **Yuri**, **John**, etcétera.

The King of Fighters

La llegada de este novedoso título marcó nuevas características que pronto fueron asimiladas por otros juegos de pelea como los combates en equipos, pero eso no nos distrae del tema, pues obviamente los personajes insignia, **Kyo** y **Iori**, emplean el movimiento del Hadoken (aunque **Kyo** ejecuta otro poder no arrojable), al igual que muchos otros peleadores de esta longeva serie.

Fatal Fury

Otra serie de SNK que nació durante el auge de los juegos de pelea trató de no ser tan obvia, y el estelar, **Terry Bogard**, usa la misma secuencia pero con un poder que se mueve por el suelo. De igual modo, su hermano **Andy** lanza un poder de ki, pero el movimiento se invierte para que no se vea tan forzada la "inspiración". Otros personajes de la serie también utilizan el movimiento para arrojar poderes, aunque no siempre se trate de energía en sí, como **Mai Shiranui** o **Jubei Yamada**.





Sean

Siendo aprendiz de **Ken**, **Sean** emplea una variante llamada Hado Burst, el cual utiliza para complementar su estilo único de pelea. Al igual que **Sakura**, a **Sean** le falta bastante para llegar al nivel de los alumnos del legendario **Gouken**, pero pone mucho empeño en sus combates para demostrar su valía a su maestro.



Gouken

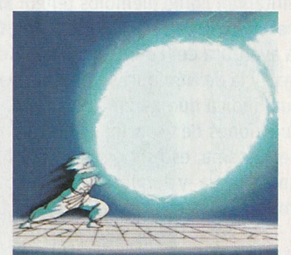
Por fin, después de mucho tiempo de espera, en **Street Fighter IV** cumplimos un sueño que considerábamos como casi imposible: jugar con el maestro de **Ryu** y **Ken**. **Gouken** es un poderoso peleador que lanza su Gou Hadoken con una sola mano, e inclusive en dirección diagonal. Puede cargarlo para causar más daño y también tiene un supermovimiento en el que lo usa con un poder devastador.

Chun-Li

Cuando se lanzó una de las tantas versiones del original **Street Fighter II**, con el subtítulo **Hyper Fighting**, a varios personajes les fueron otorgados nuevos movimientos, entre los que destaca el Kikoken, una especie de Hadoken que le fue otorgado a **Chun-Li** para balancear sus habilidades contra los personajes que lanzaban poderes.

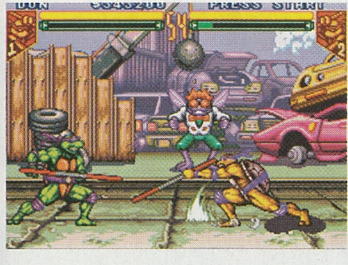


Dragon Ball Z: Hyper Dimension



De por sí, el Kame Hame Ha es un movimiento muy parecido al Hadoken, mucho más cuando se ejecuta la misma secuencia para lanzar el poder en éste y otros juegos basados en **Dragon Ball Z**. **Goku**, **Gohan** y otros más emplean el mismo movimiento para lanzar su ki hacia sus oponentes.

Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters



Cuando las tortugas también entraron al género de las peleas callejeras 1 vs 1, se les asignaron poderes muy al estilo de **Street Fighter II**, pero con variantes según personaje y estilo. Tanto **Donatello**, **Leonardo**, **Michaelangelo** y **Raphael**, como casi todos los demás peleadores, lanzan proyectiles con la secuencia Abajo, Diagonal, Adelante + Golpe.

Mortal Kombat

El juego que más se diferenció de **Street Fighter II** cuando salió durante el *boom* de los juegos de peleas fue sin duda **Mortal Kombat**, pues introdujo el botón de defensa y los poderes que se lanzaban presionando dos veces la misma dirección, por ejemplo, sin olvidar los ya tradicionales Fatalities; pero sólo **Sub-Zero** y **Raiden** lanzaban poderes similares al de **Ryu**, con todo y la secuencia. Lo innovador es que del dios del trueno lanza rayos eléctricos, y el Lin Kuei, hielo congelante.

Supermovimientos y variantes

Cuando llegaron los llamados "Súpers" a la fórmula de los juegos de peleas, nuevas variantes se le hicieron al Hadoken también, como el Shinku Hadoken, el Denji Hadoken y el Hadoken de fuego, que pueden hacer **Ryu** y **Akuma** solamente. En **Capcom vs SNK 2**, **Evil Ryu** puede ejecutar uno muy poderoso llamado Metsu Hadoken, que inclusive aturde al oponente. Casi todos los personajes que lanzan algún tipo de Hadoken tienen variantes de supermovimientos de este poder.



Más allá de las peleas

Se nota que Capcom está orgulloso de su movimiento estelar, pues lo ha incluido en distintos juegos, ya sea usado por los personajes principales o por enemigos. Un ejemplo claro es que el Hadoken es el movimiento más poderoso que se puede conseguir en **Mega Man X**, en donde aparece el **Dr. Light** vestido de **Ryu**, y se lanza exactamente igual que el Hadoken tradicional. En **Mega Man X4**, el jefe **Magma Dragoon**, usa un estilo de Hadoken, y también hay una variante en **Mega Man X: Command Mission**.



Un poder para la posteridad

Como verás, el Hadoken no es un poder y ya, es un movimiento que cambió para siempre la forma de jugar los títulos de peleas. Seguramente has visto algún tipo de movimiento similar inclusive en otros juegos que no son de Capcom, como la bola de energía que lanzan las sombras en **Double Dragon II: The Revenge**, ¿conoces alguno? Si es así, no lo dudes y escríbenos para compartirlo con los demás jugadores.

CEMENTERIO

de videojuegos



Por Panteón

¿Qué hay, colega del control? Espero que te encuentres muy bien y que estés ahorrando para comprar el Wii U, porque se ve que será toda una experiencia más allá de lo que hemos jugado hasta ahora. Por mi parte, quiero agradecerte, al igual que a todos los amigos lectores, por sus cartas, correos electrónicos, participación en los foros de nuestra revista y sus mensajes por Twitter. Es sumamente agradable estar en contacto contigo y con toda la comunidad videojugadora, y precisamente quiero dedicar el Cementerio de este mes a la respuesta de varias de las incógnitas más comunes que he recibido por estos medios y que así las compartamos con todos los demás. Como sabes, en Club Nintendo siempre tratamos de ofrecerte ese extra y estamos en constante comunicación con todos los amigos lectores para que no sientas que hay una barrera entre jugadores, pues todos somos parte del club y estamos para apoyarnos. Ahora sí, pasemos a lo que tengo preparado para este mes. ¡Acomódate en tu sillón favorito para que disfrutes de la lectura!

Versiones multiplataformas / Consolas de otras compañías

Una de las preguntas más frecuentes que me han hecho es si tengo consolas de otras compañías, y si prefiero juegos de otros sistemas cuando son multiplataformas. Muchos creen que son preguntas que no contestaríamos, pero en realidad es de lo más sencillo responder, pues efectivamente sí tengo otras consolas y he disfrutado de varios de sus juegos. Si no lo hiciera, no tendría la objetividad de ver a la industria del entretenimiento electrónico como tal, y mis opiniones al respecto serían poco veraces al limitarme a una sola compañía. ¿No lo crees así?

Ahora que cuando hablamos sobre los juegos, por lo regular llego a comprar algunos títulos de otras compañías cuando salen exclusivamente para esa consola, como pasó con juegazos como **Castlevania: Symphony of the Night**, o **Chrono Cross**, por ejemplo. Pero tratándose de entregas multiplataformas, la experiencia me ha enseñado que a pesar de que un título tenga cierta limitante, se juega definitivamente mejor en la versión para Nintendo; como ejemplos tengo: **Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero** y **Peter Jackson´s King Kong: The Official Game of the Movie**. En el caso de la aventura del Lin Kuei, a pesar de que la versión de PlayStation tiene cinemas y la de N64 puras fotos, el *gameplay* es más fluido en la de Nintendo, lo cual indica que aunque no ofreció los cinemas que fueron restringidos por cuestiones de espacio, es mucho mejor la respuesta en cuestiones técnicas del sistema, eso sin contar el tiempo de carga de la edición de CD. De cualquier forma -y aunque no me hubiera molestado tener los videos-, lo que me importa más es el *gameplay* de un juego, no los cinemas.

Vaya que esta película nos ofreció una versión increíble de la historia legendaria de **Kong**, y el juego de GCN es una digna y magnífica adaptación.


Castlevania: Symphony of the Night


Chrono Cross

Por su parte, en el juego de **King Kong** preferí la versión de Nintendo Game-Cube por la misma razón de control y jugabilidad. Y curiosamente, a pesar de que la entrega de Xbox tuvo gráficos más detallados (y más hablando de la versión de Xbox 360), hay algo que no me terminó de agradar del diseño de los personajes, especialmente de **Kong**, pues no te transmite ese mismo carisma que el de GCN. Tal vez en este caso sea yo solamente quien piense esto, pero de cualquier modo lo que me gusta es disfrutar el juego por su control, no por cómo se vea, pues aunque un juego sea impresionante, si no se juega bien, lo terminas botando o acabando.

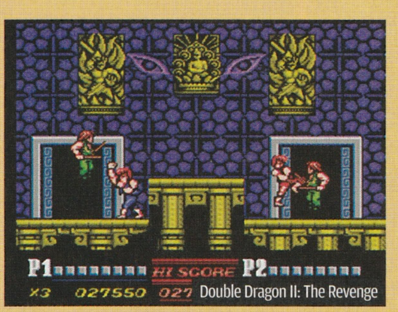

Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie



Aun cuando se trata del mismo juego, la diferencia más notable radica en que se juega mucho mejor en la versión de Nintendo. La segunda foto es la de Xbox 360, ¡y ahí el gran **Kong** se ve peor que nunca!

¿Qué se hace con los juegos antiguos?

Ya que estamos con lo de los cartuchos viejitos, algunos amigos me preguntan que si ya descargaron el juego para la Consola Virtual, vale la pena venderlos o conservarlos. En lo personal, procuraría tenerlos en ambos formatos, pero si lo creen conveniente, podrían obsequiarlo a algún familiar que no lo tenga, o si es muy necesario, pues venderlo. Esto es realmente algo que ya depende de cada quien, pues es muy personal y respetable la opinión de cada jugador, pues sólo uno sabe lo que siente al tener ese cartucho de plástico que tantas horas de felicidad nos ha brindado.



Double Dragon II: The Revenge

Ésta es una de las mejores entregas de la serie, ¡y por fin está descargable!

¿Qué hay de las descargas?

Esta cuestión me la han formulado en repetidas ocasiones, y tenemos que verla con mucho cuidado, pues depende mucho de las preferencias de cada quien al respecto. Hay quien me pregunta si he descargado juegos que ya tengo en cartucho, ya sea para Wii o Nintendo 3DS. La respuesta es sí, pero sólo cuando me parece que un juego es de mis favoritos y quiero tenerlo casi en todas sus versiones y adaptaciones, y de cierto modo, tenerlo como un respaldo por si algo le llegara a pasar al cartucho físico, como para con uno de mis favoritos de todos los tiempos: **Castlevania III: Dracula´s Curse**. Pero, por lo general, trato de adquirir aquellos títulos que de otro modo serían más difíciles de conseguir, como **Castlevania: Rondo of Blood**, o los que salieron para otras consolas y que está más complicado tener, tal es el caso de **Splatterhouse**, o los de Arcadia.



Splatterhouse


Castlevania: Rondo of Blood

Tener estas dos raras joyas en tu Nintendo Wii es algo que todo fan debe valorar.

Al igual que muchos jugadores de antaño, prefiero jugar con el cartucho original, en lugar de la versión virtual, por eso trato de tener en buen estado mis consolas, como el NES, SNES, N64, etcétera. Sé que a veces tenemos que afrontar haber perdido una consola, o bien se trata de algún jugador de una generación más reciente que no tuvo chance de comprar un SNES y quiere disfrutar de las joyas de antes. En esos casos, es mucho más recomendable descargarlos virtualmente que tratar de conseguir un NES de "medio cache-te", y esperar a ver si encuentras el juego. Adicionalmente, puedes tener por un precio módico y razonable los clásicos que encontrarías muy caros en tiendas, por ser de colección.

¿Cuánto jugar?

Aquí tenemos otra duda común que, a pesar de que hemos respondido de manera general, en esta ocasión lo haré más personal, porque así me lo han pedido. La pregunta exacta es: ¿cuánto tiempo juegas, Panteón? Y la respuesta es ambigua, pues en realidad no tengo una medida exacta del tiempo que me la paso jugando, debido a que trato de darle importancia a las prioridades (familia, trabajo, escuela, etc.). Pero cuando tengo un ratito libre o la oportunidad, claro que saco el 3DS para jugar; o en la noche, después de haber cumplido con los deberes, entonces sí prendo mi televisión y me pongo a jugar un buen rato. Por lo regular, nosotros recomendamos que no pase de dos horas al día el tiempo de juego, pero comprendemos que es fácil enfrascarse en un juego largo, por lo que yo recomiendo definir tu tiempo de juego por etapas, misiones y demás, para no excederte.

Para disfrutar de juegos como **Metal Gear Solid 3D: The Snake Eater** debes organizar bien tus tiempos y obligaciones.





The Legend of Zelda: Ocarina of Time es una aventura larga que te demanda tiempo. Trata de no combinarla con otros juegos tardados.

¿Cuántos juegos son recomendables a la vez?

¡Vaya pregunta difícil! Realmente no tengo una respuesta tan directa, pues yo mismo tengo juegos a la espera de ser terminados, pues luego me dedico tanto a uno, que olvido los otros. Esta duda también tiene su lado engañoso, porque podemos entender que se refiere a aventuras largas tipo **The Legend of Zelda**, las cuales te consumen más tiempo que un *puzzle* o un juego de peleas, que no entrarían en la cuestión, porque es fácil aventarse una reta con un amigo, dejando un momento tu **Metal Gear Solid**. Yo recomiendo que trates de dedicarle tiempo suficiente a dos juegos largos por sistema (dos caseros, dos portátiles), así no te confundirás mucho entre todo lo que tienes que jugar. Yo sé que muchos me pueden decir que juegan varios títulos a la vez, cosa que varía entre cada quién, pero mi opinión es que luego no les dedicamos la atención necesaria para disfrutarlos como se debe. Claro está que en tu Nintendo 3DS puedes traer muchos juegos a la vez, pero me refiero a que debes darle su tiempo a cada uno para que no te confundas, porque puede pasarte. Es mejor enfocarte a una aventura o dos al cien por ciento.

Sacar el 100%

Terminar un título es una cosa, pero exprimirlo es otra muy diferente que no siempre tenemos oportunidad de hacer por cuestiones de tiempo, o bien porque a veces los desarrolladores se lucen con la dificultad del juego o con la complejidad para obtenerlo todo. Antes sí era de los que sacaban el máximo porcentaje y tenía todo lo conseguible, pero esto ya me quita demasiado tiempo y me es imposible hacerlo con todos los juegos, además de que en algunos casos no es tan forzoso. En mi opinión, vale la pena sacar específicamente los personajes, pistas, misiones, finales y demás, si es que se tiene el tiempo. Obtener cosas que en realidad no son obligatorias, o realmente trascendentes, sólo lo recomiendo si es un juego que en verdad es tu máximo.



Los **Super Smash Bros.** tienen muchísimos *bonus*.

Comprar las consolas y juegos tan pronto como salen a la venta

Ésta es una de las cuestiones en las que luego dudas bastante, pues de antemano sabes que un juego al salir va a costar más caro que un par de meses después. El problema es que a veces vuela de los aparadores y cuesta mucho trabajo conseguirlo. Por mi parte, si puedo esperar un poco a que bajen de precio, lo hago con gusto, pues a veces tienes que tomar la decisión de comprar un solo título nuevo, o dos o más que ya tienen rato de haber salido. Mi recomendación es que si en verdad es un juego esperadísimo que sabes que va a venderse como bolillo, entonces no lo dudes; pero si no es una franquicia tan popular, o no te urge tenerlo, mejor deja que baje de precio un poco. De todos modos lo tendrás, ¿o no?



¿Comprar tu Wii U tan pronto como salga o esperar a que baje de precio? Todo depende de la economía y/o ansiedad personal.

¡Los quiero todos!

Algunos amigos me han preguntado si vale la pena comprar todos los juegos de una franquicia, incluyendo los alternos y no canónicos, o si mejor es tener sólo los que más nos gustan. Yo creo que aun cuando se es muy fan de una serie, no tiene nada de malo dejar pasar alguno de los que no nos gustaron, o bien al menos de las entregas no canónicas. Por una parte, es menos traumático que tratar de conseguir todas las entregas de una saga sólo por el simple hecho de tenerlos todos, porque sabemos que los **Zeldas** que salieron para el CD-i fueron nefastos y ni siquiera merecen que los tengamos aún consiguiéndolos. Otro caso similar es que si puedes tener, por ejemplo, **Resident Evil 1**, **2**, **3**, **4**, **Código Veronica**, etc., aunque sea en una de sus entregas, está genial; pero no que quieras forzosamente **RE Deadly Silence**, el original de PlayStation y el **Director's Cut**, y demás, si es que no es posible. Por la misma razón, cuando me preguntas cuántos juegos tengo, mi respuesta es: suficientes, más que nada porque busco calidad, no cantidad.


Resident Evil 4

Jugar en línea

¡Claro que juego en línea! Aunque prefiero hacerlo con gente que conozco, pues luego te encuentras a cada jugador que no tiene honor ni obedece las reglas, que me pone de malas. De lo que más juego en línea está **Super Street Fighter IV: 3D Edition**, **Castlevania Judgment**, **Mario Kart Wii**, **Monster Hunter Tri**, y otros más. También jugamos entre los miembros de Club Nintendo, aunque luego no concordamos en los horarios, pero cuando eso pasa, ¡las cosas se ponen de a peso! No dejes de seguirnos la pista para que también participes en las retas.



© Capcom

Hay títulos, como **Monster Hunter Tri**, que además de que te ofrecen un sólido modo de historia, son sumamente divertidos cuando los juegas en línea con tus amigos, familiares o con otros jugadores.



Elegir una sola consola

Ésta es una pregunta muy difícil, pues me han dicho que si tuviera que decidirme por una sola de mis amadas consolas, ¿cuál sería? Yo creo que una respuesta para salir del paso sería que un Wii con mis mejores juegos descargados, pero me estaría perdiendo de grandes juegazos que no están disponibles, y eso sería fatal. Definitivamente puedo decir que si se trata de un portátil, sería con seguridad el Nintendo 3DS, pero de las caseras está difícil, pues en todas hay títulos que se han convertido en mis favoritos de todos los tiempos; aunque yo creo que el SNES.

La recomendación

Finalmente quiero mencionarte que por fin está disponible para descargar en la Consola Virtual el excelentísimo **Prince of Persia**, de SNES, ¡para que no lo dejes pasar por nada del mundo! Este juegazo contiene muchas escenas llenas de peligro, emocionantes saltos que pondrán a prueba tus habilidades como nunca. A pesar de que este es un *remake* del original juego de computadora, me parece que es mucho mejor por sus gráficos, *gameplay* más amigable y, en general, magníficamente bien aprovechada la potencia del SNES. Todavía recuerdo cuando lo jugaba en PC, teníamos que pelearnos por jugar mis hermanos y yo en el monitor monocromático; ahora está disponible en su mejor versión para que lo añadas a tu colección de clásicos de antaño.

En este magnífico título tendrás dos horas para salvar a la bella princesa de las garras del malvado **Jaffar** (no, no es el de **Aladdin**), quien la tiene prisionera en la torre más alta. No olvides buscar las pociones que te ayudarán a sobrevivir, a tirar a los esqueletos para deshacerte de ellos y a no menospreciar la ayuda de un pequeño ratón blanco en esta sensacional aventura que se disfruta mejor con un control clásico, para que sientas que estás jugando en tu SNES.

De paso, quiero aclarar que ésta es una línea de tiempo aparte de la de **Sands of Time**, así que no creas que es la primera entrega y tiene la misma historia. Se trata del primer -y mejor- título de la trilogía original de esta franquicia. Y por cierto, ¿ya viste la película? Es muy buena, aun si nunca has jugado alguno de los títulos de la serie, no dejes de verla, la recomiendo muchísimo, ¡así que compra tus palomitas y no te la pierdas!

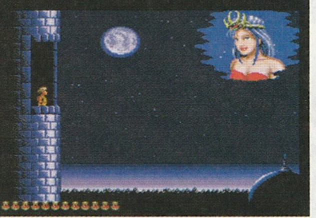


Anuncio de cuando salió el juego hace ya muchos ayeres. Sabemos que el cuate vestido como el príncipe está raro, ¡pero lo que dice el anuncio vale la pena!

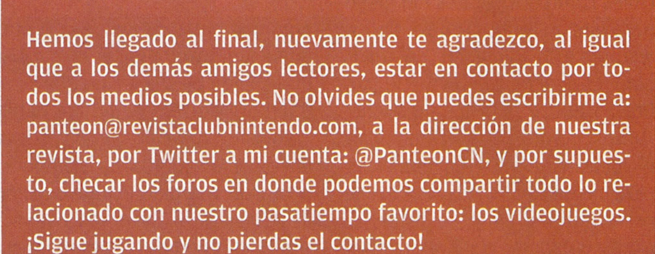




Prince of Persia



La bella princesa espera en la torre... ¿vas a dejar que **Jaffar** se salga con la suya?



Hemos llegado al final, nuevamente te agradezco, al igual que a los demás amigos lectores, estar en contacto por todos los medios posibles. No olvides que puedes escribirme a: panteon@revistaclubnintendo.com, a la dirección de nuestra revista, por Twitter a mi cuenta: @PanteonCN, y por supuesto, checar los foros en donde podemos compartir todo lo relacionado con nuestro pasatiempo favorito: los videojuegos. ¡Sigue jugando y no pierdas el contacto!

A FAVOR Y EN CONTRA

Kid Icarus: Uprising

¡Vaya que **Pit** nos hizo esperar bastante con la tercera entrega de la serie **Kid Icarus**! Por fortuna, no se trata de una simple actualización o de una conversión a 3D, como pasó con otras secuelas en el Nintendo 64. **Uprising** realmente ofrece un estilo de juego sólido que nos ha dejado sorprendidos y muy satisfechos de que la espera no haya sido en vano. Claro que, como siempre, hay opiniones que difieren entre sí, por eso vamos a ver algunos detalles de este juego para que tengamos una visión más amplia y objetiva, más allá de sólo ver el lado bueno de las cosas. ¿Estás listo? ¡Comencemos!



Kid Icarus: Uprising es uno de los mejores juegos del Nintendo 3DS. No puede faltarte si buscas algo completo y divertido que te dure mucho tiempo.

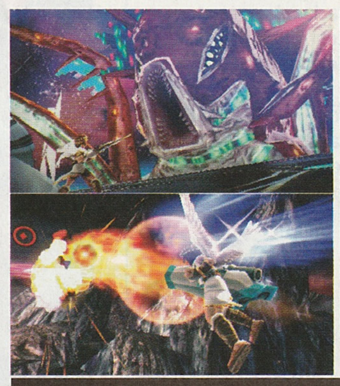
Modo multijugador= mayor *Replay Value*

El modo de historia indiscutiblemente es genial, pero lo que en verdad le da un valor agregado altísimo es que este **Uprising** incluye un grandioso modo para varios jugadores, que además se puede disfrutar en línea, lo cual aumenta a un nivel insospechado el *Replay Value* del juego. Tanto en el modo local como vía Wi-Fi pueden participar hasta seis jugadores de manera simultánea, cada uno con sus personajes equipados con armas y estilos de acuerdo con las preferencias de cada quien. Ésta es una de las razones más importantes para adquirir este buen título.

A favor: 

Un buen título da opciones

El estilo de juego de **Kid Icarus: Uprising** es definitivamente un salto entre el control clásico de sus dos antecesores en 2D y la capacidad en 3D del Nintendo 3DS, por lo que además de ser visualmente espectacular, se juega muy bien empleando tanto el *Circle Pad* como el *Stylus* para controlar las acciones de **Pit**. Por si fuera poco, tiene muchas opciones para personalizar tanto los controles como otros datos del juego para que no tengas problemas en adaptarte al *gameplay* de **Uprising**. Es posible usar el Circle Pad Pro en apoyo para los jugadores zurdos, y para mayor comodidad el juego trae incluida una base para el Nintendo 3DS, así no te pesará al momento de estar jugando debido al estilo de control de este grandioso título.




Este juego contiene muchos elementos que lo hacen recomendable para todo tipo de jugadores, especialmente el modo multijugador, el cual es muy desafiante.

Un sólido *gameplay*

Algo que notamos desde la primera vez que jugamos **Uprising** es que no se limitaron a hacer un título en el que recogieras elementos para ir abriendo puertas, sino que se esforzaron en ofrecer una experiencia diferente no sólo de lo que habíamos jugado, sino también quisieron innovar en relación con otros juegos de la época. En esta entrega hay dos tipos de control básicamente, pues hay secciones en donde debes volar con una temática de un *shooter* sobre rieles, y en otras controlas de manera más libre a **Pit**, esto es cuando estás en tierra. Ambos estilos son muy divertidos y desafiantes, y lo que es mejor: sacan provecho a las capacidades del sistema para que la experiencia sea más intensa.

Los lectores opinan:

Digno representante de la serie

Al igual que muchos colegas, yo empecé a jugar desde tiempos del NES, y uno de los primeros títulos que conocí fue **Kid Icarus**, el cual me gustó mucho por su jugabilidad. Cuando salió el de Game Boy, me lo compraron y quedé encantado, por lo que siempre esperé que hubiera un **"Super Kid Icarus"** o un **"Kid Icarus 64"**, cosa que nunca pasó. Por fin, después de mucho tiempo puedo volver a jugar con uno de los que, para mí, es uno de los mejores personajes de Nintendo, y en verdad que les quedó increíble el nuevo **Kid Icarus: Uprising**. Espero que los rumores sobre que no habrá secuela sean falsos y que pronto haya un **Uprising II**.

César Hernández

¡Los combates!

Yo no sé, pero a mí me gustó mucho que en **Kid Icarus: Uprising** haya tantas opciones de armas, arcos, armaduras y todo lo que puedes hacer para personalizar a tu gusto al protagonista y que los combates sean más divertidos, porque justamente eso es lo que más me agradó, que el modo multijugador sea tan intenso y que haya tantas cosas para que sea diferente cada vez. Estoy seguro de que muchos concordarán conmigo, pues si no tuviera el *multiplayer* y el modo en línea, simplemente no estaría tan bueno y aburriría después de un rato. En cambio, cuando juego vía Wi-Fi, paso horas y horas combatiendo sin cansarme en lo absoluto.

Noel "Dark Pit" López

En contra: 

El control...

A pesar de que el *gameplay* de este juego ha sido alabado por muchos jugadores, resaltando la acción, gráficos y música, hay quienes no terminan de acostumbrarse -e inclusive acomodarse- al control de **Uprising**. La idea de jugarlo con el *Stylus* y el *Circle Pad* es muy buena, pero sin duda resulta cansado pasar varios minutos jugando, aún con la ayuda de la base que incluye el juego, lo cual le resta puntos definitivamente. Ahora que jugarlo sin la base, y en un Nintendo 3DS XL, ¡sería como para fortalecer los brazos para entrar a un concurso de vencidas! Tal vez hubiera sido buena la opción de controlarlo con los botones además del *Stylus*, así podríamos dar un descanso a nuestros brazos, ¿no crees?



Dentro del juego encontrarás muchos personajes que tienen su propio estilo, características predeterminadas y carisma. Todo esto ayuda a que no sea una simple aventura en donde vas eliminando enemigos, sino una jornada más allá de lo que has jugado anteriormente.

No tan libre como un ave

Un detalle que notamos es que aun cuando **Uprising** se juega bien y puedes pasar mucho tiempo divirtiéndote con tus amigos en el modo multijugador, hay quienes nos han reportado que se torna un poco repetitivo en las fases donde vuelas, y que la falta de libertad de las mismas afecta al juego. Por nuestra parte creemos que el videojuego quedó bien, pero indudablemente nos hubiera gustado controlar a **Pit** de una manera más libre, como se juega **Star Fox** en las escenas All-Range, por ejemplo. Claro que debemos entender que en gustos se rompen géneros, y que este título fue desarrollado con esto en mente. Tal vez si llega a haber una secuela, esto sea una realidad, pero mientras tanto hay que disfrutar el juego que tenemos hoy.



No solamente hay opiniones a favor, también hay algunos detalles que no terminan de gustar a varios lectores, por esa razón las incluimos en esta sección, para que tengas una mejor idea de qué se trata.



Indudablemente, el tipo de control resulta cansado, y esto le quita puntos, pues la idea de un título es que divierta, no que canse. ¿Tú qué opinas al respecto?

Los lectores opinan:

Un juego muy cansado

Yo la verdad creo que está bien, los gráficos son muy buenos y tiene muchas cosas a favor, como el modo multijugador, pero definitivamente no puedo decir que lo disfruté mucho porque en verdad que me cansé tanto cuando lo jugué, que terminé fastidiándome y lo cambié por otro. Sé que muchos van a decir que estoy loco, pero en verdad yo creo que un juego debe jugarse cómodamente, y el hecho de hacerlo en una consola portátil mediante una basecita que pongas en una mesa es simplemente absurdo. Lo mismo pasó con el Virtual Boy, que era muy incómodo.

Abraham Alvarado

Opciones innecesarias

Ahora viene mi crítica en contra, pues no todo en la vida es color de rosa, ¿no creen? En lo personal no me considero un videojugador experto, pero encontré sumamente fácil el modo de historia, por lo que si lo sigo jugando, es por el excelente *multiplayer* que tiene. Otro detalle que no me gustó es que las figuras debieron de ser conseguibles mediante el juego en sí, no comprándolas con las moneditas del N3DS, lo que encuentro tedioso, pues no sabes si gastarlas en las estampas, en el **Rescate Mii** o en comprar las diferentes figuritas de **Uprising**.

Noel "Dark Pit" López

Levantando el vuelo

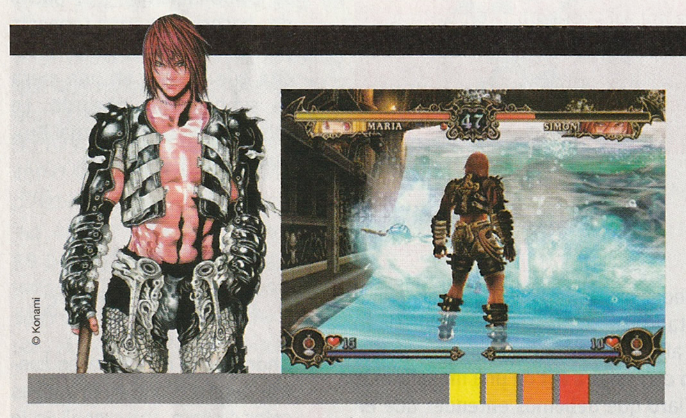
Pues bien, hemos visto varias opiniones sobre **Kid Icarus: Uprising**, y creemos que son más los puntos a favor, que los que están en contra. De cualquier manera, si tienes una opinión diferente, no dudes en escribirnos para que puedas hacer valer tu postura y que todos sepan lo que realmente piensas. Recuerda que quien no habla, no sale publicado. No olvides que también nos puedes mencionar tus puntos de vista de otros juegos que creas que valen la pena analizar en esta sección. Mientras tanto, ¡sigue jugando!



El club de la Pelea

¡A pelear se ha dicho!

¡Hola, colega peleador! Estoy seguro de que has estado practicando como debe ser, sin olvidarte de tus obligaciones diarias ni de que ningún juego es realmente obsoleto; si nos pueden enseñar a pelear mejor, entonces vale la pena darle un buen vistazo y practicar. En esta ocasión vamos a ver algunos temas variados para seguir dándole frescura a esta desafiante sección, así que no dejes de leer y recuerda que ser un buen peleador no significa solamente ganar, sino también saber un poco más y compartir tus opiniones y experiencia con otros jugadores. ¿Listo para la acción? *Fight*!



© Konami

El salto de 2D a 3D

Los juegos de peleas se originaron casi tan pronto como la industria misma, y hemos visto que hay muchas variantes, entre las que destacan los *Beat ´em Up*, como **Double Drago**n; los *Hack ´n Slash*, del tipo **Golden Axe**, e inclusive los que llegan a mezclar otros conceptos a la fórmula para ofrecer cosas nuevas, como la experiencia, movimientos especiales y mucho más. Pero, sin lugar a dudas, algunas de las franquicias más populares han querido ofrecer cosas novedosas a sus seguidores; por ende, dieron ese paso entre planos, del tradicional 2D al innovador 3D, que le da un toque totalmente distinto al estilo de juego. La pregunta es simple: ¿esto es una buena idea o fue un pretexto para decir "nosotros también lo hicimos"? Vamos a ver algunos ejemplos de series que incursionaron en el ámbito del 3D y lo que pasó tras esa transición.

Muchas de las sagas que se hicieron grandes nacieron durante el famoso *boom* de los juegos de pelea que se originó tras la salida de **Street Fighter II: The World Warrior**. En ese tiempo llegaron a pelear literalmente por el puesto del mejor juego de peleas incontables opciones, y aunque algunas se quedaron en el limbo del intento, otras se consolidaron como grandes franquicias que hoy se codean entre sí tratando de ofrecer nuevas cosas a sus fans. Quiero hacer hincapié en que vamos a ver sólo series de peleas uno contra uno, así que no nos detendremos en **Final Fight** o **Fighting Force**; ahora sí, sigamos con el tema.

Juegos enteramente en 3D

Algunos han sido creados directamente pensando en el tipo de juego en 3D, como **Soul Calibur II** o **War Gods**, pero no todos son bien recibidos por los entusiastas del género, quedando en el olvido para nunca más ver una secuela o versión mejorada. En ocasiones esto no es porque el juego sea malo realmente, sino porque tal vez falta ese "algo" que convierte a una idea en algo grandioso, como pasó con el legendario **Street Fighter II**. Ciertas propuestas fueron sumamente interesantes, pero algo dentro de su planeación les faltó y ya no tuvieron ese impacto que se quiere para brillar, como pasó con un juego que yo considero como incomprendido y que pronto veremos en esta sección: **Bio F.R.E.A.K.S.**, el cual fue muy innovador, pero con poca respuesta de parte de los fans de las peleas.



Cambiando "de plano"

Ahora pasemos a la médula de este artículo, y me refiero a aquellos títulos que tuvieron al menos una entrega en 3D, siendo que su estilo característico es en 2D. Algunos han sido tan bien recibidos, que se han quedado con esta perspectiva, mientras otros definitivamente se dieron cuenta de que no es lo suyo y regresaron a su *gameplay* clásico, tal vez incursionando en el 2.5D... ¿Que qué es eso? No te preocupes, en seguida lo veremos; sigue leyendo.

Street Fighter EX

Así es, el rey de los juegos de peleas callejeras no se quedó con las ganas y tuvo también su versión en 3D que estuvo disponible para las Arcadias, y también fue llevado al PlayStation, pero que aun con todas sus ganas y buenas intenciones no tuvo la respuesta esperada y pocos seguidores. Tal vez los gráficos tan acartonados de esta entrega le costaron la fama, o posiblemente que el estilo de juego no fue exactamente lo que se esperaba. De cualquier modo, vale la pena mencionarlo y agradecer que la serie ha retomado el buen camino: el tradicional, que es el que le queda mejor.



El legendario peleador callejero no se ve tan bien en esta entrega en 3D, y definitivamente no se juega igual que en 2D.

Fatal Fury: Wild Ambition

A pesar de que en **Fatal Fury 2** se implementa el cambio de plano en el *gameplay*, mucho distaba de ser enteramente en 3D, cosa que por fin se vio en el excelentísimo **Fatal Fury: Wild Ambition**, que apareció lamentablemente en Japón en Arcadias y que tuvo una escasa distribución para PlayStation en América. En este juego se podía uno mover entre el plano en 3D, a pesar de que el estilo era un poco más apegado al 2D, como en **Mortal Kombat 4**. Es una lástima que este título no haya tenido una buena distribución.





Este título presenta muchas cosas espectaculares y es una de las mejores adaptaciones del estilo de juego en 2D al 3D, incluyendo los poderes y movimientos especiales que se ven geniales.

Mortal Kombat 4/Armageddon

Antes de pasar su franquicia de peleas estrella al 3D, Midway lanzó un singular juego a las Arcadias (y posteriormente al Nintendo 64) denominado **War Gods**, en donde se notaba que estaban apenas experimentando con el 3D, pues quedó bastante malón. Por fortuna, cuando llegó su primer transición de 2D a 3D con **Mortal Kombat 4**, las cosas fueron distintas, y aunque los personajes se veían hechos de envases de leche o papel maché, el *gameplay* era de lo mejor. Su éxito pronto hizo que el estilo en 3D se quedara como base para los juegos subsecuentes, aunque después se estableció mejor en 2.5D, como en el sensacional **Mortal Kombat Armageddon**, la mejor entrega de la serie en esta perspectiva, porque en 2D, yo opino que el mejor fue **Mortal Kombat II**.





El cambio que vimos a 3D y 2.5D de **Mortal Kombat** fue tan bien recibido, que se instituyó como el estilo de juego permanente de la serie, el cual ha perdurado hasta las últimas entregas.

The King of Fighters: Maximum Impact

La serie estrella de SNK también tuvo un par de entregas en 3D a las que llamaron **Maximun Impact**, pero que definitivamente no tuvieron la recepción esperada y pronto se regresó al estilo original que ha permanecido durante años, dejando a esta serie como una subalterna que no todos consideran parte de la saga. No obstante, vale la pena que si tienes oportunidad de conocerlo, lo hagas, verás que es muy divertido y desafiante.





Vaya que fue toda una sorpresa que el único juego de peleas de esta serie haya sido en 3D, lo cual fue muy bien complementado con su intenso estilo.

Castlevania: Judgment

Finalmente tengo un ejemplo muy curioso, pues aunque la saga inmortal no tuvo realmente un juego de peleas anteriormente, Konami decidió que el **Castlevania** para Wii fuera uno de este género, y lo hicieron en 3D totalmente, en contraste con que la mayor parte de la serie se ha llevado a cabo en perspectiva 2D. Éste es un juegazo que no todos abrazaron como se merecía, lo cual sigo sin entender, pero ciertamente supieron cómo adaptar el estilo clásico de los **Castlevanias** en 2D, con un *gameplay* en 3D increíble en donde se pueden lograr combos impresionantes, usar armas secundarias y mucho más. La pregunta es: si hubiera habido un **Castlevania** de peleas en 2D, ¿hubiera quedado tan bien como éste?

¿2.5D?

Ahora sí, pasemos a la duda que estoy seguro de que les surgió a muchos: el 2.5D. Primero hay que tomar en cuenta que algunos juegos no han pasado exactamente al 3D como tal, y debido a que la reacción de los fans que gustan del estilo clásico en 2D ha sido de un nivel de desagrado cuando una serie o juego "no queda tan bien" en 3D, muchos desarrolladores optan por crear sus juegos en el estilo convencional de peleas, pero aprovechando las capacidades tecnológicas de cada época para ofrecer un título que se juegue con el *gameplay* que la mayoría prefiere, limitado al movimiento en 2D, pero con gráficos, escenarios y personajes pre rendereados o creados en 3D. Aquí tenemos algunos ejemplos de juegos en 2.5D:

Super Smash Bros. Brawl
El gran juegazo *crossover* de Nintendo tiene una jugabilidad en 2D, pero tanto sus personajes como los escenarios y elementos están hechos en 3D.

Marvel Vs. Capcom 3
Este gran título es espectacular, con poderes del tamaño de la pantalla y muchos personajes de nuestras franquicias favoritas, pero con *gameplay* limitado a 2D.

Super Street Fighter IV: 3D Edition
Éste es un ejemplo claro de que el estilo en 2D es el mejor para el grandioso **Street Fighter**, aunque es en 2.5D, ¡y se ve y se juega increíblemente en el Nintendo 3DS!

Conclusión



Es cuestión de gustos si prefieres el 2D, 2.5D y 3D. En lo personal creo que lo mejor es jugar de todo sin límites, pues eso nos hace mejores peleadores, ¿no crees? Espero que te haya gustado este tema y que no dejes de escribirme para que me hagas llegar tus comentarios, dudas y todo lo que gustes, y claro está, ponernos de acuerdo para retar.

FINALES

Silent Hill: Shattered Memories

Wii

Están entre nosotros...

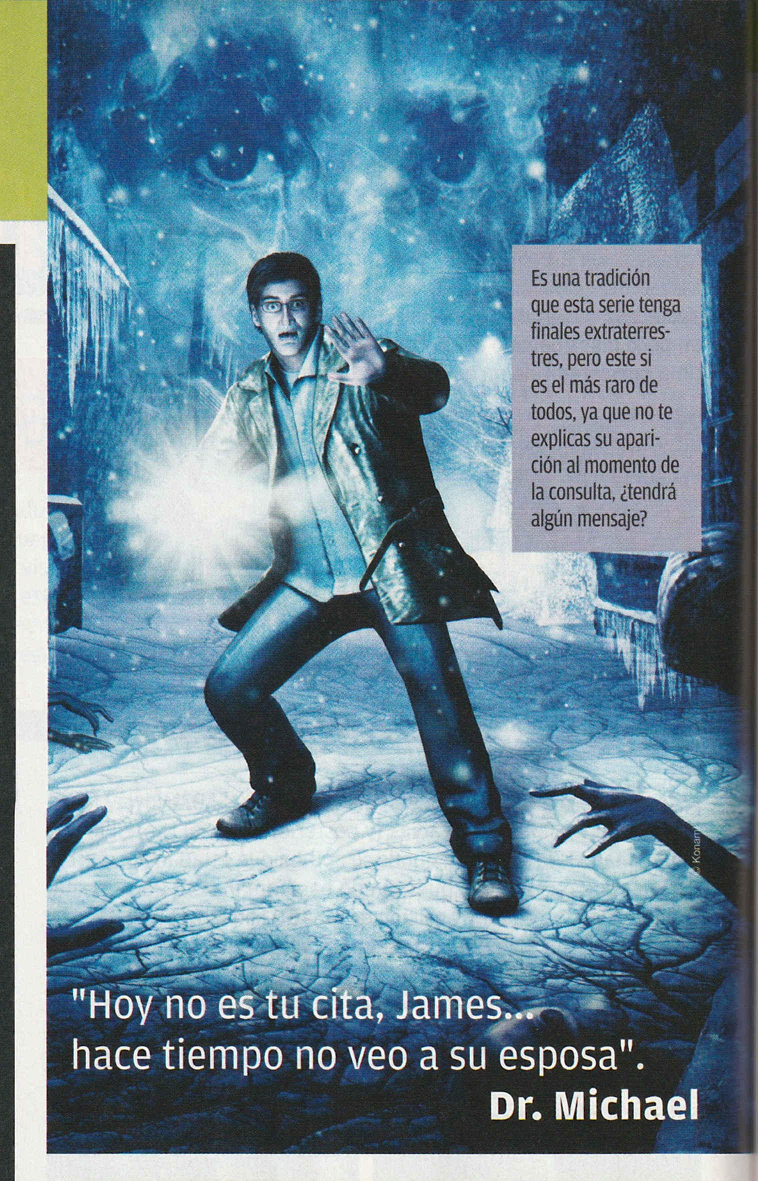
En muchos videojuegos hemos visto extraterrestres y ovnis. Son la base de muchas historias, como en **Perfect Dark** o **Jet Force Gemini**, por ejemplo, pero en otras, como en la serie **Silent Hill**, aparecen en un final oculto forzando al jugador a realizar ciertas condiciones para disfrutar de él. Obviamente, **Shattered Memories** para Wii no podía quedarse fuera de esta tradición, así que en esta ocasión te hablaremos un poco de este final alternativo.

Primero que nada debes llamar al número telefónico que se encuentra fuera de la tienda de electrónica; vas a recibir un mensaje en tu celular, señal de que ya has logrado el primer paso. Ahora, tienes que fotografiar 13 naves extraterrestres que están ocultas en todo el juego; no es tan difícil encontrarlas, sólo recuerda mirar al cielo.

Si lo consigues, llegarás al faro, la clínica de tratamiento psiquiátrico a la que va la hija de **Harry**... Hasta ese momento todo está bien, pero el entorno cambiará, ya no serán gráficos en 3D en tiempo real, sino estilo caricatura, en donde veremos una plática entre el doctor y **Sherry**, cuando de pronto, llegará **James Sunderland**, protagonista de la segunda parte para interrumpir la sesión, a lo que el doctor le dirá que su sesión es otro día y que tiene mucho que no ve a su esposa... la cual en la historia original está muerta.

Cuando **James** cierra la puerta, mágicamente el escenario ha cambiado, ahora **Sherry** es un perro, y menciona al doctor: "Mi mamá era una perra", mientras que la toma se abre y se puede ver que ahora el terapeuta es un alien. Además de la escena tan particular, podemos ver otros elementos bastante curiosos, como el radio que se usaba en el primer **Silent Hill**, la nota que se encontraba en la casa del perro del mismo juego, a **James** detrás del sofá del doctor y, por último, un detalle muy especial: la Trifuerza, como un adorno en el librero.

Silent Hill: Shatered Memories tiene otros finales, de los cuales te vamos a comentar en posteriores entregas, cada uno más raro que el anterior, ya que dependiendo cuál obtengas se te hace un análisis clínico, sin mencionar que cambia la personalidad de los protagonistas.



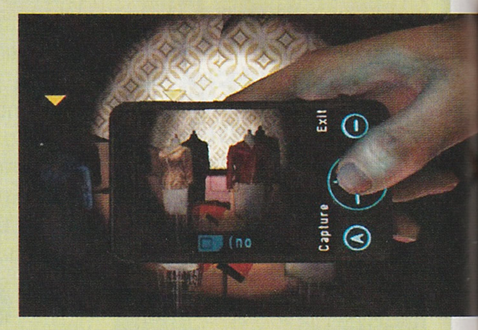
Es una tradición que esta serie tenga finales extraterrestres, pero este si es el más raro de todos, ya que no te explicas su aparición al momento de la consulta, ¿tendrá algún mensaje?

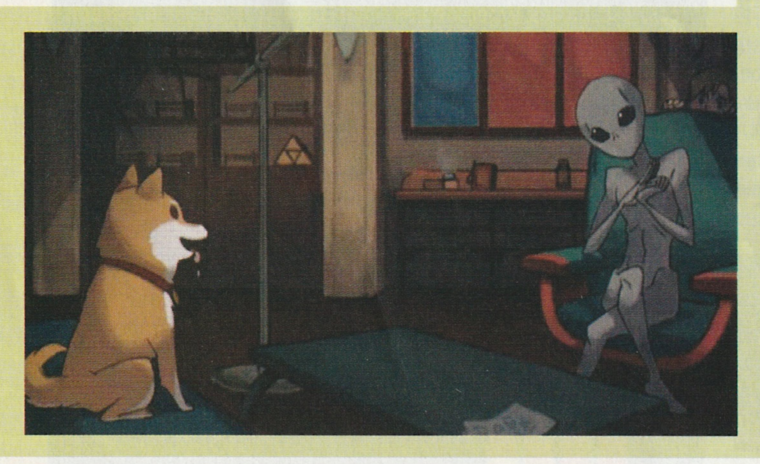
"Hoy no es tu cita, James... hace tiempo no veo a su esposa".
Dr. Michael





Recuerda usar tu teléfono para encontrar las naves extraterrestres que están ocultas, ya sea con su luz o tomando una foto podrás ver su ubicación más fácilmente.









Castlevania III: Dracula's Curse

NES

El destino tiene varios caminos para elegir

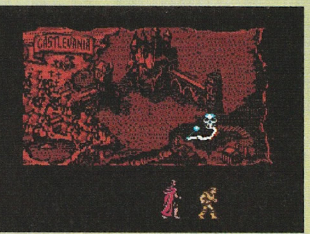
Con el anuncio del nuevo **Castlevania** para Nintendo 3DS, en el que aparece el hijo rebelde de **Drácula**, **Alucard**, son muchos los que piensan que ésta es la primera vez que se ven las caras estos dos seres. Pero no es así, su primer enfrentamiento ocurrió hace ya varios años, en el NES, una historia que quienes la vivieron no podrán olvidar, y que ahora te compartimos si es que no te tocó en su momento.

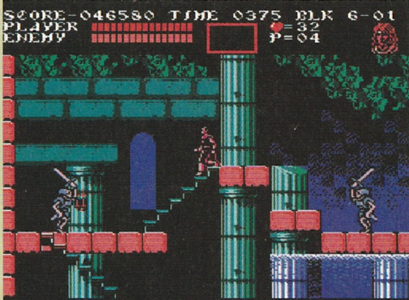
El príncipe de las tinieblas ha resucitado una vez más, por lo que debe ponerse fin a esta nueva etapa de oscuridad, y el encargado no puede ser alguien más que no sea un **Belmont**. En esta ocasión se trata de **Trevor**, quien a diferencia de otras entregas contará con ayuda de los personajes **Sypha**, **Grant** o **Alucard**. El jugador es quien decide si necesita compañía o si puede solo con la misión... pero en esta ocasión veremos al final si te acompaña **Alucard**.

El camino que debe seguir **Trevor** es intrincado, pero con la ayuda de **Alucard** puede llegar a lugares que de otro modo no habría podido conocer, gracias a que el hijo de **Drácula** puede transformarse en murciélago. Las batallas dejan sin aliento a ambos, pero por fin han llegado a la torre del castillo, tienen ante sus ojos a **Drácula**... **Trevor** ataca sin piedad, pero sabe que el golpe final lo tiene que dar su compañero, sólo así se terminará la pesadilla.

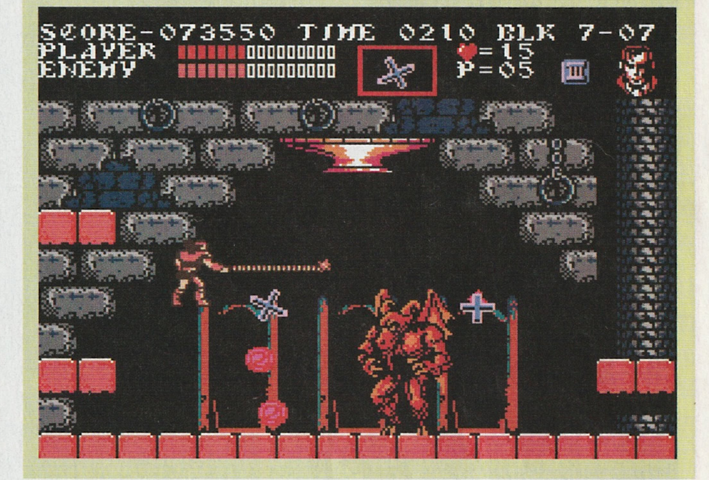
La mentalidad de **Alucard** es diferente, sabe que los humanos son libres de elegir su propio destino, que no puede gobernarlos; por ello, se opone a los deseos de su padre, a quien sin pensarlo demasiado da el golpe final. **Drácula** está muerto, su propio hijo, su sangre, ha terminado con su vida, dejando claro que en ocasiones los sentimientos se tienen que dejar a un lado para hacer lo correcto.







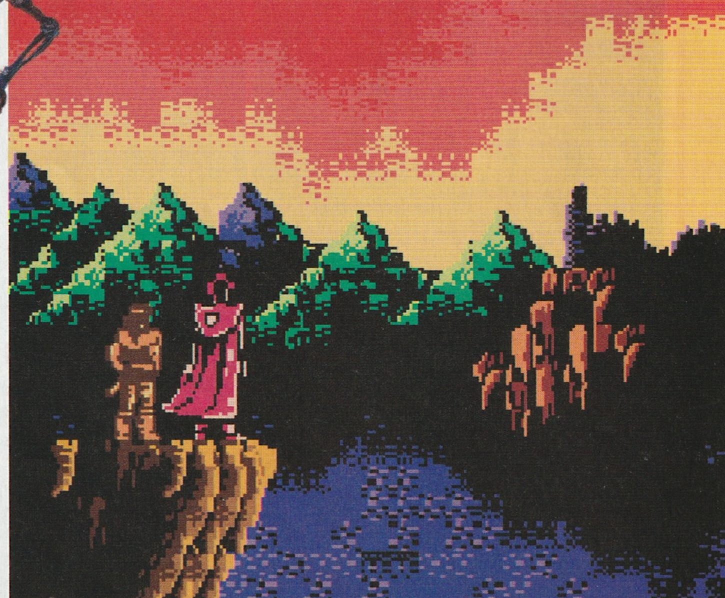
Podías cambiar de acompañante en el momento en que te encontraras con nuevos personajes, pero también tenías la posibilidad de continuar con tu camino solo, pero no te lo recomendamos.



Uno de los encuentros más memorables del clan **Belmont** con **Drácula** es el que se vive en esta obra tan sorprendente. A pesar de que salió para NES, sigue siendo de los más aclamados en la historia.



"Después de esta batalla, el nombre de la familia **Belmont** será recordado por toda la gente."



MARIADOS

Seguimos respondiendo a las dudas de nuestros amigos lectores que nos hacen favor de escribirnos por correo ordinario o electrónico acerca de sus juegos favoritos. En esta ocasión vamos a ver varias preguntas sobre un juegazo de Nintendo Wii: **Monster Hunter Tri**. Recuerda que si tienes dudas, no debes esperar más, ponte en contacto con nosotros para que te ayudemos con esos monstruos indomables.

Hola, amigos de CN, espero que me puedan ayudar con el juego **Monster Hunter Tri**, pues tengo varias dudas y quisiera que me ayudaran, porque ya estoy "mariada" de tanto pensar en cómo hacerle. Les agradezco su apoyo y les dejo mis preguntas.
Alma Hernández





1. ¿Cómo puedo vencer a **Diablos**, porque cada vez que se mete en la tierra sale rápidamente y me pega?

2. ¿Hay una técnica especial para vencer a los monstruos grandes más fácilmente?

3. ¿Por qué a veces aparece basura cuando trato de combinar ítems?

4. Cha-Cha no me ayuda a veces, y no sé cuál máscara ponerle que sea más fuerte; ¿cuál le ponen ustedes?

5. Me dijeron que una armadura es mejor si está completa, ¿es cierto?

Claro que te ayudamos Alma, vamos a ver tus dudas para que puedas avanzar con este estupendo juego. Recuerda que siempre es bueno que intentes cosas nuevas para que aprendas más sobre los ítems y armamento.

1. Diablos es un tipo de Wyvern muy difícil de vencer, pues tiene una coraza dura que hace rebotar a la mayoría de las armas. Procura llevar Bombas Sónicas para que las lances cuando se meta en la tierra. Aprende a medirlas para que estallen justo cuando el **Diablos** se acabe de enterrar, así lo harás salir a la superficie quejándose, por lo que quedará vulnerable para que uses bombas o le pegues con todo lo que tengas. Si no traes Bombas Sónicas o se te acaban, trata de ver su trayectoria para que corras hacia el lado opuesto, así evitarás que salga y te pegue. Es buena idea que trates de rodar o dar el salto de emergencia con el botón B para que tengas mayor seguridad de que no te dañe. Forja un arma de hielo, pues es la que más daño le causa a este enemigo.

2. A nosotros nos funciona usar una trampa, acercarnos y poner dos bombas rojas y hacerlas estallar con una amarilla; tras un par de estas combinaciones, verás que su resistencia baja considerablemente. También es bueno que trates de llevar armaduras y armas que sean efectivas en contra de cada monstruo, y estudia su comportamiento, así como los lugares adonde va a descansar para que tengas la ventaja a tu favor.

3. Porque ciertos ítems son más difíciles de combinar (checa la probabilidad de cada uno). Si quieres que esto no te falle, trata de comer algún alimento que te dé la habilidad "Combinador Felyne", así mejorarás las probabilidades de que no hagas basura. No olvides que se puede vender, aunque no es muy valiosa.

4. Hay veces que las máscaras de **Cha-Cha** sirven mejor contra ciertos monstruos; nuestra favorita es la de Bellota, pero depende de cómo quieras que te ayude **Cha-Cha**, si bailando, recogiendo cosas, etcétera. Recuerda que puedes cambiar sus habilidades para que haga ciertas cosas, y para llamarlo y que haga uso de ellas, cuando estés en una cacería, presiona (-) y luego (+) para llamarlo.

5. Así es. Cuando tienes completa una armadura, se activan ciertos atributos especiales que te servirán contra los monstruos, pero hay quienes combinan partes de armadura para obtener ciertas ventajas extras como más defensa o más ataque. Nosotros te recomendamos que completes armaduras y las registres, así sabrás cuál usar en cada momento.

Nos han llegado varias dudas sobre cómo vencer a monstruos resistentes, como el **Uragaan**, y sobre la forma de enfrentar a los veloces, como el **Barioth**. Usa armas del tipo que dañen más a cada monstruo (de agua para el **Uragaan**) y poner trampas con los más rápidos para detenerlos.

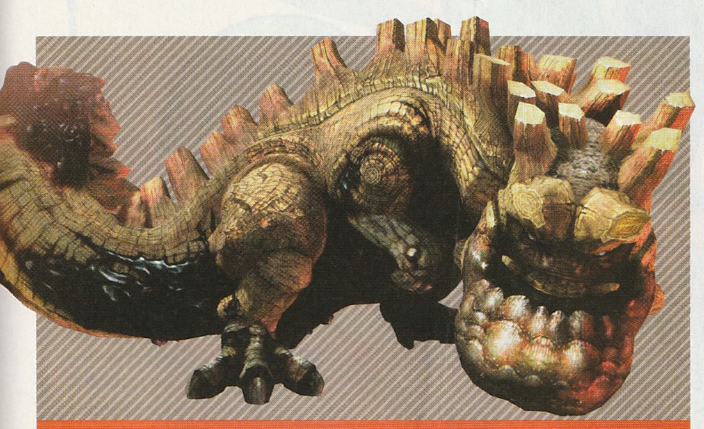


Hola, Club Nintendo, necesito su ayuda, pues por más que lo intento no puedo vencer a varios monstruos de **Monster Hunter Tri** antes de que se me acabe el tiempo. Trato de llevar todo lo necesario para curarme, pero nada más no alcanzo a cazarlos antes del tiempo límite. ¿Qué puedo hacer, si mi arma es de las mejores y con ella he cazado a varios enemigos sin tanto problema ni tardándome tanto? ¡Reciban un gran saludo!
Alan Suárez

¿Cómo estás, Alan? Lo que pasa es que a pesar de que tengas un arma de gran nivel no te servirá mucho si un monstruo no es débil a ese tipo. Es necesario que forjes armas de varios tipos y las uses contra los monstruos indicados, lo cual pasa también con las armaduras, pues algunas te protegen mejor contra ciertos ataques. Por otra parte, te recomendamos no llevar ítems que no te ayuden durante cada cacería; no es sabio llevarte una Bebida Fría en la tundra. Mejor trata de llevar una trampa de cada tipo, un par de Herramientas Trampa, con sus respectivos ítems para armarlas (Red para Escollo, o Insecto Eléctrico para la de Choque) y bombas, pues te ayudarán a causar daño a los enemigos. No olvides que regresar mucho al campamento te quita tiempo, y no escatimes las Bolas de Pintura, pues pierdes mucho tiempo en localizar a un monstruo cuando huye si no está marcado. Ojalá que te ayuden estos consejos.



Trata de usar las trampas y bombas para que causes más daño a los monstruos y los debilites antes de que comiences a golpearlos.



¿Cómo están, cuates de Club Nintendo? Les escribo para preguntarles sobre **Monster Hunter**, de Wii. No entiendo mucho la forma de hacer subir de nivel a **Cha-Cha**, pues un amigo me dijo que le diera de comer, pero no veo que suba de nivel. ¿Qué estoy haciendo mal? Y por cierto, se supone que se le pueden cambiar los bailes, pero no los venden en la tienda y a veces aprende sólo habilidades; ¿cómo se le pueden enseñar más bailes? ¡Gracias y sigan con el buen trabajo!
Enrique Acosta R.

Hola, Enrique. Mira, lo que pasa es que cuando le das de comer a **Cha-Cha** durante una cacería, suben algunos de sus atributos, pero sólo temporalmente y no hace cambios en su experiencia como tal. Si quieres que suba de nivel, debes llevarlo contigo a tus cacerías y usar sus demás máscaras para que suba su maestría con cada una de ellas. Para conseguir más bailes es necesario que los intercambies con el capitán del Argosy, luego puedes cambiarlos para que te ayude según sean tus necesidades en cada combate.

No olvides que antes de comenzar cada misión del gremio de cazadores es sumamente útil que comas algo para que subas tus niveles y actives habilidades.



Nuevamente te exhortamos a que no te quedes con las ganas de escribirnos. Recuerda que si tienes problemas con alguno de tus juegos, puedes contactarnos para que juntos resolvamos tus incógnitas y veamos el final de una vez por todas. Mándanos tus cartas a la dirección de nuestra revista y correos electrónicos a: mariados@clubnintendomx.com. La práctica hace al maestro, pero inclusive los más sabios necesitan respuestas; ¡escríbenos y te ayudaremos, sin dudarlo!

EL ARTE de Pokémon

Black 2 y White 2



Los personajes de **Pokémon Black & White** estarán de regreso en la secuela, pero ahora acompañados de nuevos integrantes que darán más intensidad a los combates. Por ejemplo, **Black Kyurem** se convertirá en un digno oponente para todos los entrenadores. Se trata de una evolución, o mejor dicho, transformación de un **Kyurem** convencional y **Zekrom**, dando como resultado este imponente personaje que ilustra la portada de **Pokémon Black 2**.

Para que realmente te mantengas inmerso en el universo **Pokémon**, te recomendamos ampliamente echarle un ojo a las diferentes películas y a la serie de animación, allí conocerás mucho más sobre los personajes, así como verás todas las técnicas en acción.





Alder

Alder, también conocido como **Mirto**, vive en el pueblo Sangi y es el campeón de la Liga **Pokémon**, en la región Teselia. Ha tenido apariciones en ambas entregas de **Pokémon Black & White**, así como en la serie animada y, por supuesto, en los manga. La primera ocasión en que te lo encuentras en el juego de video es en la ruta 5.

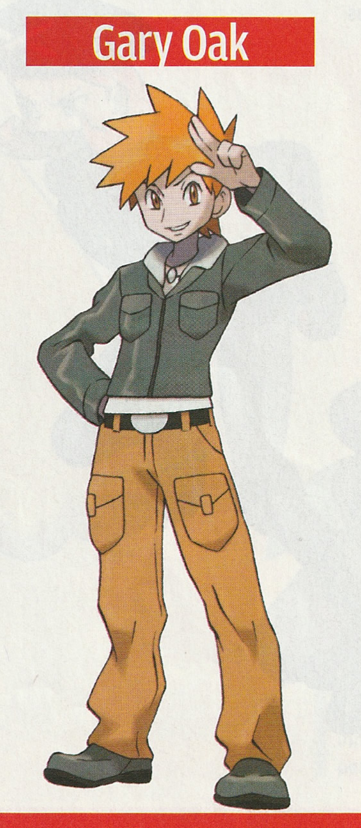


Bianca

A **Bianca** la conoces desde las primeras entregas de **Pokémon Black & White**, vive en el pueblo Arcilla en la región Teselia y es una ferviente entrenadora.

Gary Oak







Sneasel

Brycen



Riolu

Riolu es un personaje de categoría "Lucha", y se trata de la evolución previa de **Lucario**. Lo conocerás desde la cuarta generación de **Pokémon**, una de sus habilidades más destacadas es la de ver el aura de los humanos y **Pokémon**. Para que pueda evolucionar, se debe forjar un lazo estrecho de amistad con su entrenador.

Matis

Es de uno de los rivales que enfrentas en la saga **Pokémon**. Lo encontrarás al principio del juego y pelearás contra él para medir fuerzas. Procura usar tus mejores ataques para vencerlo.

Equipo Plasma

Marlon

Marlon, también conocido como **Ciprián**, es un líder de gimnasio que se especializa en las criaturas de agua. Su ciudad es Seigaiha, y la defenderá con toda su fuerza.



Psyduck

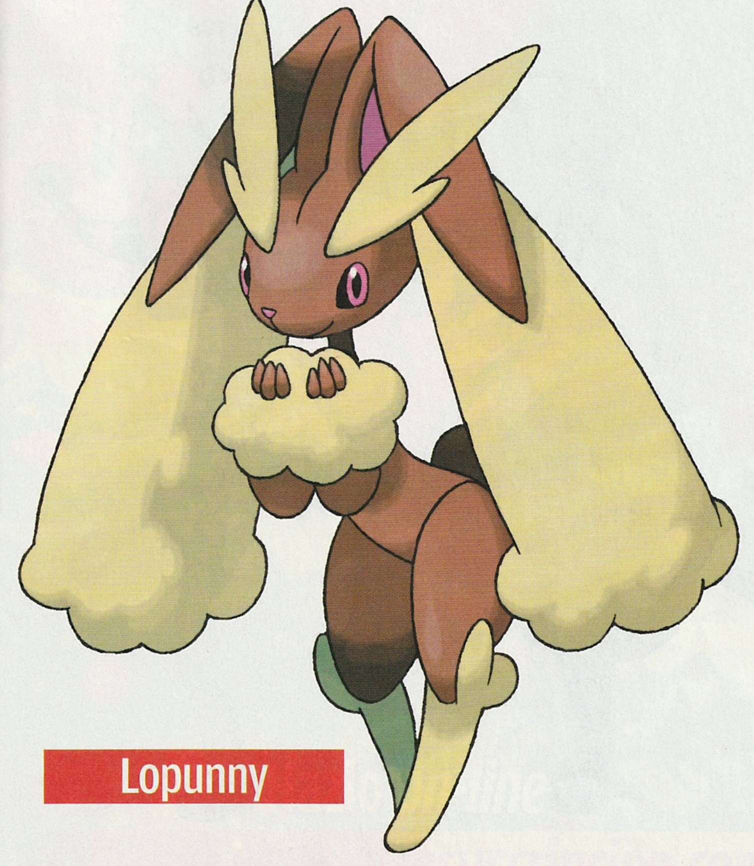
Personaje clásico desde las primeras aventuras de la serie. Es una criatura tipo agua, pero capaz de liberar ataques psíquicos. Como característica, casi siempre sufre de dolores de cabeza.



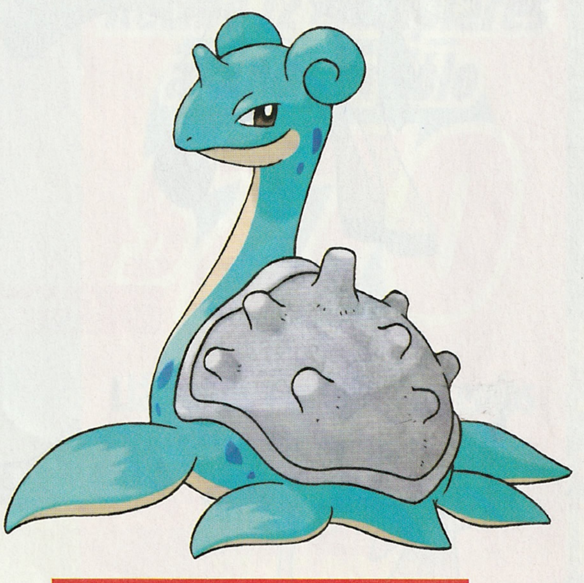
Leafeon



Larvitar es un **Pokémon** de tipo roca/tierra que habita en las montañas. Se dice que sólo los más valientes son quienes logran sobrevivir; pues cuando están en fase de huevo, su madre los entierra para protegerlos de cualquier amenaza aparente. Una vez que emergen del cascarón, deben enfrentar otro reto: llegar a la superficie. Ellos evolucionan a **Pupitar** cuando alcanzan el nivel 30, y llegan a su máxima madurez en el nivel 50, para convertirse en el poderoso **Tyranitar**.

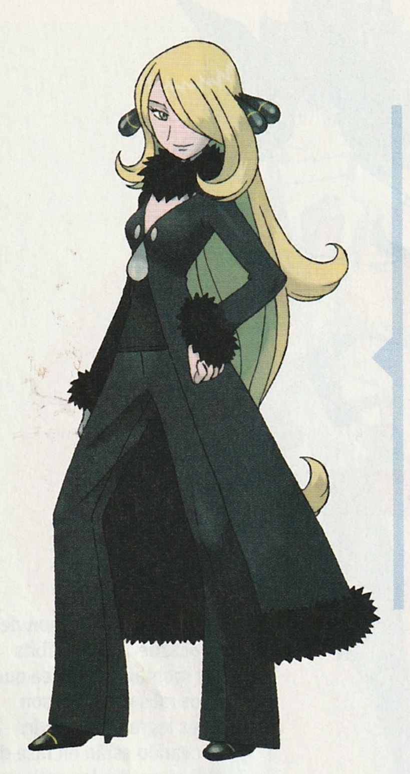


Lopunny



Lapras

Poderoso personaje de tipo agua/hielo, es de los más grandes que existen. Su hábitat es el inmenso mar, y a diferencia de muchos otros personajes, él -o ella- no evolucionan.



Cynthia es una rubia bastante ruda, quien se adjudica el campeonato de la Liga **Pokémon** en la región Sinnoh. Es originaria del pueblo Celestic. Destaca su participación en el ánime, así como en los videojuegos, donde rápidamente ha ganado importancia. Entre sus **Pokémon** básicos se encuentran **Garchomp**, **Gastrodon**, **Glaceon** y en ocasiones también la hemos visto acompañada de **Rayquaza**.



Haxorus

Si te gustan los personajes tipo dragón, aquí tendrás una opción interesante para formar tu equipo. **Haxorus** es la evolución de **Flaxure**, que a su vez evolucionó de **Axew**. ¡Entrénalo si puedes! Te será de gran utilidad.

Keldeo

Flaaffy

Corless

Espeon

N

CLUB NINTENDO

Ésta es la cuenta de correo electrónico a la que deben mandar sus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerden que para que garanticen su llegada las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Cada vez son más los fans de este universo de diversión que se unen a la sección. Nos da muchísimo gusto ver sus colecciones de videojuegos y la creatividad que tienen para demostrar su pasión por Nintendo. Les recordamos que entre mejor sea la calidad de las fotografías, lucirán más al momento de ser publicadas; el formato recomendado es JPG. Asimismo, no olviden agregar un comentario sobre la foto. ¡Comencemos!

Portando el traje de un héroe aventurero

Hasta la máscara **Majora** en su cinturón





Bruno Axel Puente nos muestra que es todo un fan de **The Legend of Zelda** con su *cosplay* de **Link**. Estamos seguros de que ya está esperando la próxima aventura del héroe de Hyrule, que llegará más tarde en Wii U.

Expandiendo los límites

de la magia y diversión

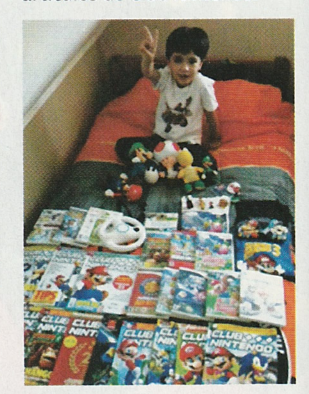
Matías y Nicolás Rojas nos envían esta fotografía desde Santiago de Chile. Su colección comenzó a partir del SNES.



Colección de revistas

Peluches y juegos

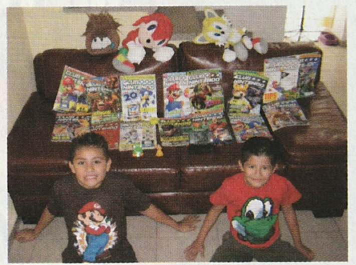
Paulina muestra cómo su hijo se divierte con los videojuegos y al checar cada uno de los artículos de Club Nintendo.



Sonic y Super Mario

Juntos en esta colección de juegos

Paulo André y su hermano Carlos Emiliano se declaran fans de la revista Club Nintendo y todo lo relacionado con **Mario** y el sensacional reino de los hongos.



El talento de los lectores

Obra de arte dedicada a **Pokémon**

Cristian Santos colecciona todo tipo de artículos de Nintendo, pero no sólo eso, también lo produce, como la pintura al óleo de **Lucario** que ves en la fotografía.



Variedad de títulos para Wii

Para todos los gustos



Alejandro Rodríguez es fan de la Gran N desde 2006. Colecciona la revista, así como figuras, juegos y todo tipo de artículos de Nintendo.

Múltiples consolas para entretener

Variedad de juegos y revistas

Elías de Jesús comenzó a coleccionar la revista Club Nintendo desde 2007, pero desde siempre se ha considerado fan de los videojuegos.



Explorando todas las categorías

Y estilos de videojuegos

A Felipe Briseño Tapia le gusta decorar su habitación con pósters, así como pasar la tarde con sus mejores videojuegos ya sean deportivos, musicales o de acción.



Videojuegos y revistas

La mejor forma de informar y divertir

Alfredo Iván García Zaragoza es fan de todos los videojuegos de **Pokémon** y **Super Mario Bros.**; además, nos comenta que ya no aguanta la espera del Wii U.





Diversión clásica

Todo lo necesario para la acción

Pablo y Esteban Vives tienen una gran colección de productos de Nintendo; en especial, nos llamó la atención el Super Nintendo en su versión compacta. ¡Genial!

Fan del anime y los videojuegos

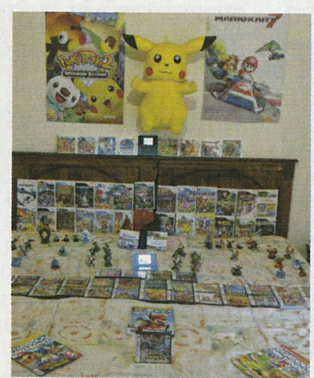
Buena combinación

Paolo Corsini muestra la cantidad y variedad de videojuegos que ha coleccionado a través de los años. ¡Muchas felicidades!



Los Pokémon invaden la habitación

Colección de figuras y juegos



Daren Chalita Orozco nos envía una fotografía de su habitación; es de Guadalajara, Jalisco, y tiene 12 años. Su colección está conformada por revistas, juegos y figuras de colección.

Creatividad y videojuegos

Figura hecha a mano

Eduardo Queupufau utilizó su talento para crear esta figura basada en las aventuras de **Metroid**. Esperamos que no sea la única foto que nos mandes. ¡Te quedó genial!



Colección de juegos

De todas las generaciones

Alex Arellano nos da una muestra de su amplia colección de videojuegos de Nintendo, vemos que tiene todas y cada una de las consolas. ¡Bien!

Revista Club Nintendo

Informa y divierte

Eric Fernando Medina Bautista nos comenta que es fan de Nintendo, pero en especial de **Pokémon** y **Super Mario**.



Viviendo la fantasía de

Kingdom Hearts 3D



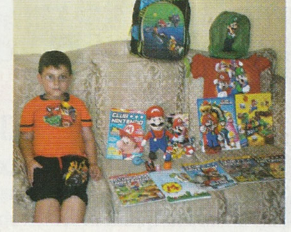
Daniel G. nos enseña el contenido de la edición de colección de **Kingdom Hearts: Dream Drop Distance** para N3DS.

La diversión siempre

Nos acompaña

Les presentamos la colección de Sebastián Mendoza, se nota que lo suyo es la diversión portátil.





Con los héroes de Nintendo

Hasta en la escuela

Joseph Francisco Pedraza nos manda esta imagen desde Nuevo Laredo. Es seguidor de **Mario**.

Pareja de videojugadores

Desde la infancia



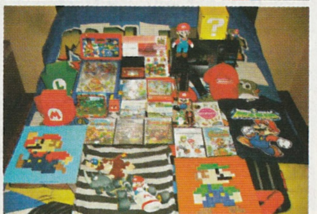
Ellos son Dania Chávez y Gerald Mora, de Costa Rica, son fans de Nintendo y coleccionan la revista Club Nintendo desde marzo de 2011.

Lectores de corazón

Y fans de Nintendo

Miguel Felipe Abad y su hermano Diego nos presumen sus fotos con artículos de Nintendo. ¡Muy bien!





El traje de mapache

Listo para volar

Miguel Ángel Luna nos manda su foto desde Chihuahua. Es fan de **Super Mario**, y más de la tercera entrega de NES.



Entre hermanos

Se juega mejor



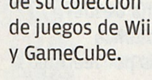
Dylan y Pablo Oteiza nos mandan esta postal desde Santiago de Chile. Son fans de **Mario**.

Los clásicos de dos generaciones de Nintendo

Juegos de peleas, aventura y acción

Desde Villahermosa, Tabasco, Óscar Guillermo López, de 29 años, nos manda las fotografías de su colección de juegos de Wii y GameCube.







Coleccionista de revistas

Y productos de Nintendo

Sebastián Montero nos manda su foto desde Costa Rica para mostrarnos su colección de revistas Club Nintendo, videojuegos y figuras de acción.

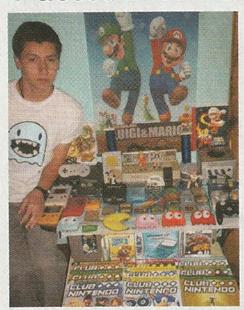


La historia de Nintendo
Las mejores consolas

Adrián Artavia nos presenta su colección de consolas, al parecer le gustó mucho el SNES porque en la imagen vemos tres.



Colección de revistas, consolas
Y accesorios de Nintendo



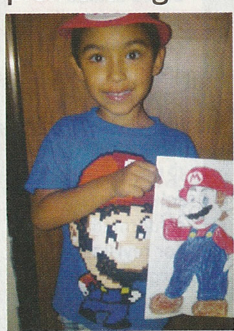
Jorge Godoy tiene 17 años y vive en Guatemala. Nos comenta que su primer Game Boy lo ganó en una rifa, y desde ese día se volvió fan de Nintendo.

El terror de Resident Evil
Luce genial en GameCube

Juan Alfredo Corona no ha perdido la oportunidad de jugar todos los títulos de **RE**. Esperemos que **RE6** sí llegue a Wii U.



Playera, gorra
Y dibujos del plomero bigotón



Esta fotografía nos la envía Marisa Salazar García, es evidente que su hijo es un fiel seguidor de **Super Mario.**

Diseñando gorras
Con arte de **Super Mario**



Melquisedel Pichardo, de República D., nos manda la foto de su novia con una gorra de **Mario** que ellos mismos hicieron.





Una gran colección
Consolas, Juegos y más

Oscar Alejandro Alcalá presume su colección que va desde variados títulos para las consolas clásicas hasta el Wii, incluyendo portátiles y capítulos del show de **Super Mario Bros.**







Revistas, videojuegos
Y consolas clásicas



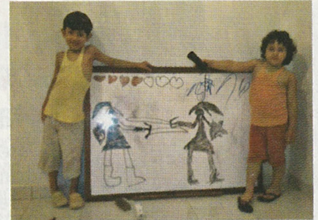
Aquí te enseñamos los artículos coleccionados por Martín Alonso Vega; su consola favorita es el Nintendo 64 y la serie, **TLOZ.**

Pokémon Trading Card
El juego de mesa

A Juan José Litardo le encantan los juegos de video, más aún si son de **Pokémon, Sonic the Hedgehog** o **Super Mario.**

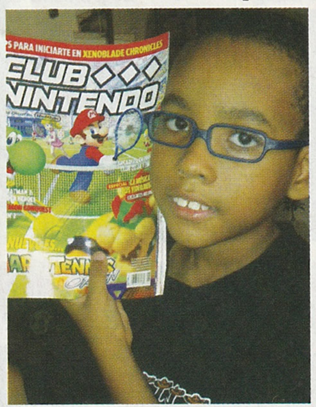


Recreación de la pelea
The Legend of Zelda



Ellos son Diego (5 años) y Eduardo (3 años) con un dibujo de su pelea favorita en **TLOZ: Ocarina del Tiempo "Link Vs. Shadow Link"**

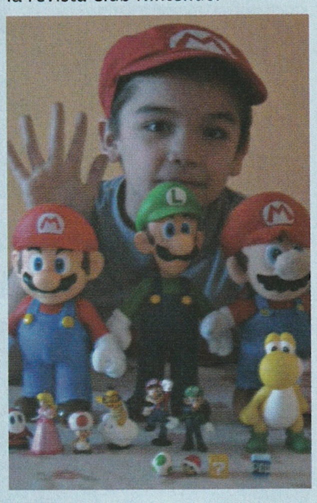
Gran portada
Mario Tennis Open



Mario Andrés Astacio Feliz nos manda esta fotografía desde Santo Domingo, República Dominicana. ¡Gracias por leernos!

Con la gorra bien puesta
Listo para la fiesta

Vicente Grasset, de Santiago de Chile, es fan de **Mario Bros.** y de la revista Club Nintendo.



Sonic the Hedgehog
¡Personaje clásico!



Les presentamos la colección de figuras de **Sonic** de Dante Dornez, y claro, la revista Club Nintendo.

Gran coleccionista
Del famoso plomero

Matías Aravena nos deja claro que **Mario** es su personaje favorito, aquí su colección de revistas.



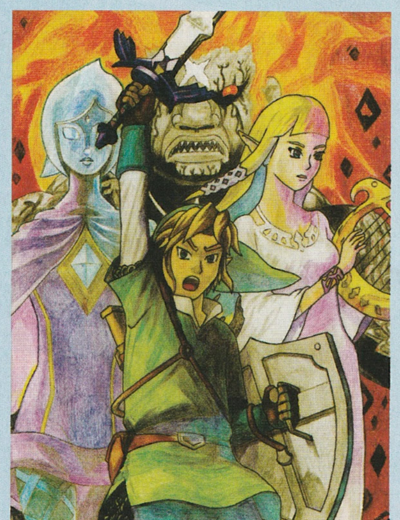
Los mejores videojuegos
Para Wii y NDS

Javier González, de 12 años, y su familia son apasionados seguidores de Nintendo. Aquí nos enseñan su colección.



Aquí les presentamos el arte del mes

El talento de nuestros lectores



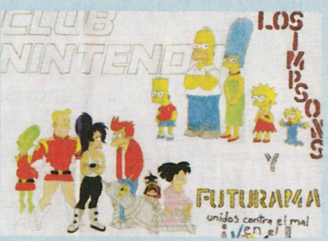
Te mostramos un buen dibujo de nuestro cuate Manuel Villalobos Acuña, de Viña del Mar, Chile. Héroes y villanos reunidos en una imagen bastante épica.



Rookiepokie Rickby nos pedía que publicáramos su dibujo en agosto; por fechas de cierre, hasta ahora lo ponemos en estas páginas.

Emilio Rivas nos comenta que para él, **Majora's Mask** es la mejor historia sobre **The Legend of Zelda** que se ha escrito. ¿Ustedes qué opinan?





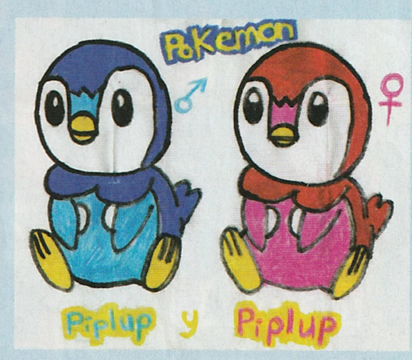
Desde León, Guanajuato, nos llega el dibujo de Brandon Yael Hernández. Su inspiración fueron **Los Simpson**, que también han llegado a Nintendo.



Gonzalo Quesada envía, desde Costa Rica, su dibujo de **Pokémon**. Comenta que es la primera ocasión que manda un dibujo a la redacción de CN.



Alexis Cabrera, de 14 años, plasmó su gusto por la más reciente creación de Hironobu Sakaguchi, **The Last Story**. ¡Buen trabajo!



Luis Medina, Veracruz. Los juegos y la serie de TV de **Pokémon** siguen ganando fans, y más con la nueva aventura en NDS.



Cheque Contreras pone en papel una de las imágenes más impresionantes del universo **Pokémon**. Dos grandes colosos a punto de enfrentarse cara a cara.

La unión hace la fuerza

Y en familia, mejor

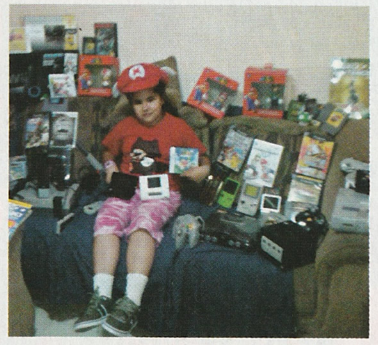


Silvia Daniela Poulakidas, junto con dos de sus primas, se han unido para conseguir una gran colección de artículos de Nintendo.

Continuando la tradición

De los videojuegos

Ximena Loary Navarro sólo tiene 10 años, pero ya se considera una *gamer* de corazón. Ella, junto con su papá, Guillermo, han juntado esta gran colección de videojuegos, figuras de acción y consolas de Nintendo.



Decorando la habitación

Con Club Nintendo



Isaac Durán y sus primos Jonathan y Fer nos presentan su colección de pósters y artículos de Nintendo y Club Nintendo.

Poniéndole estilo

A la habitación

Johann Sebastian Treviño colecciona todo lo relacionado con Nintendo: cuadernos, pósters, juegos, rompecabezas, etcétera.





Coleccionista de juegos

Y fan de la música



Juan Martínez, de México, DF, Nos demuestra que es un lector de hueso colorado. Aquí fotos de su colección.



Con la camiseta

de Nintendo bien puesta

Román Guadalupe De León Vázquez nos envía su foto con parte de su colección de juegos y revistas Club Nintendo.



¡LLÉVATE DE REGALO EL CONTENIDO QUE QUIERAS AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL!

al 42222

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS, ANIMACIONES y MÁS...



Costo por suscripción: $30.26 IVA incluido. Renovación automática semanal.



Lo de hoy es twittear, aplícate y llévate el auténtico Phone Tweet

TWIT

VUVUZELA



Convierte tu celular en una VUVUZELA con solo tocar un botón.

LOGICA



Conoce tu nivel Intelectual y compite con tus amigos.



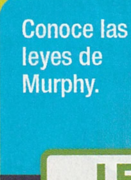
Diviértete con el juego del fenómeno ovni.

OVNI

INSECTO



Ayuda a Beetle Bug a rescatar a sus pequeños.



Conoce las leyes de Murphy.

LEY

¡Bromea con tus cuates!



GAS



Juega contra los mejores equipos de soccer de la copa mundial.

COPA



¡Descubre si te mienten o te dicen la verdad!

MENTIRAS

Con el detector de cuernos nadie te será infiel.



CUERNO

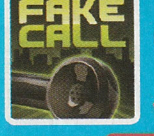
CUERPO

Tú también puedes tener un cuerpo de diez.



Con la ayuda de César Millán aprende cómo guiar mejor a tu perro.

ENCANTADOR



Záfate de una reunión o momento incómodo con una llamada falsa.

FALSA

DE REGALO

Envía CN APP + "clave" al 42222

Ejemplo: CN APP ENCANTADOR

Estos productos son sólo para diversión.

JUEGOS

DE REGALO



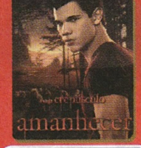
REX

¡Únete a este Generador REX mientras persigues al maligno Van Kleiss y sus secuaces, que están atacando la ciudad!

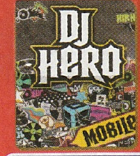




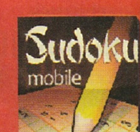
TRES



VAMPIRO



FIESTA



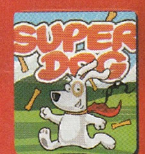
NIEVE



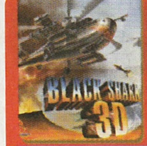
MOSQUETEROS



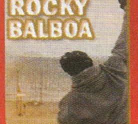
SUDOKU



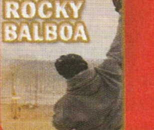
TESORO



ROBOT



DINGO



SHARK



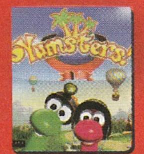
ROCKY



TOPO



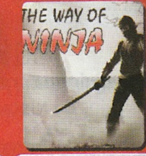
BARRAS



TOP



YUMS



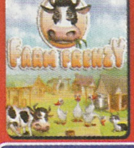
RONALDO



NINJA



DOG



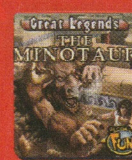
FARM



JUEGOS



KGB



MINOTAURO

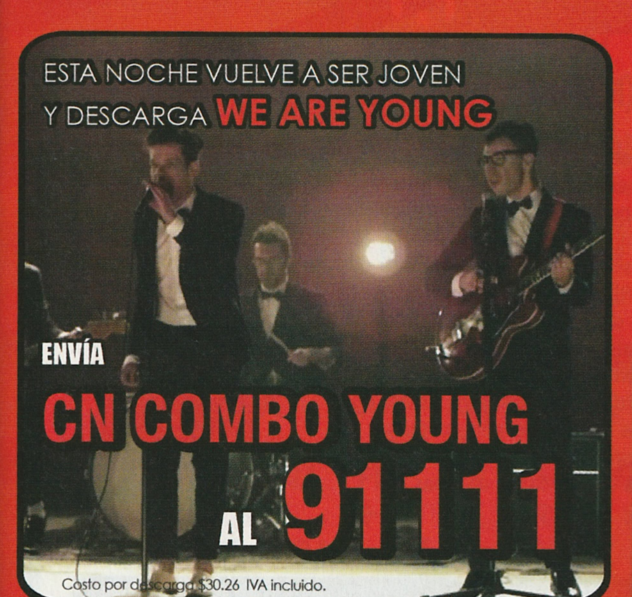


Envía CN JUEGO + "CLAVE" al 42222

Ejemplo: CN JUEGO REX

Servicios sólo para México







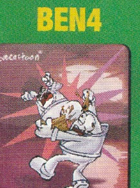
BEN5


BEN4

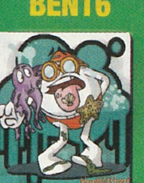

BEN2


BEN16

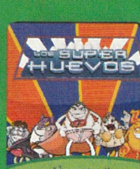

HUEVO61


HUEVO63


HUEVO66


HUEVO60




HUEVO16


HUEVO20


HUEVO21


HUEVO6





Envía CN FOTO  **"CLAVE"**

al 42222

Ejemplo: CN FOTO HUEVO62

Recientemente, se han dado muchos comentarios sobre el cierre de Nintendo Power y Nintendo Gamer, muchos nos preguntan cuál será el destino de Club Nintendo y la respuesta es realmente optimista. Nosotros seguiremos al pie del cañón para traerte la información más fresca y oportuna sobre el mundo de los videojuegos; además, estamos por llegar al aniversario número 21 y nos dá muchísimo gusto seguir en su preferencia y, por supuesto, estaremos aquí para conquistar nuevas batallas, vencer a rivales poderosos y rescatar a todas las princesas que soliciten nuestro heróica habilidad *gamer*, ¡Club Nintendo sigue en pie y así continuará mientras sigas apoyándonos!

Última Página

Code of Princess (N3DS)

Si te gustan los títulos de anime, **Code of Princess** será una compra obligada. La música es realmente buena, y seguramente la querrás dentro de tu lista de reproducción en tu teléfono. Pero eso no es todo, se trata de una historia que combina la aventura con RPG, cuyos personajes y escenarios están diseñados por el talentoso artista Kinu Nishimura. La historia nos describe la existencia de dos razas, la de los humanos y la de los monstruos. Siempre han estado, coexistido, pero un desafortunado día los cielos se ensombrecieron y ahora ambas especies han entrado en una guerra de proporciones nunca antes vistas. Este título será un agasajo para todos los fans del género, pues además de explorar extensos escenarios, conocerán a cientos de personajes con historias creativas que te darán docenas de horas de entretenimiento.



Disney Epic Mickey 2: The Power of Two (Wii)

Mickey, el carismático ícono de Disney, entrará de nuevo al mágico mundo de Wasteland para conocer los nuevos planes del malévolo **Mad Doctor**, sólo que ahora el ratón recibirá la ayuda de **Oswald**, convirtiéndose en un nuevo dúo dinámico que utilizará sus armas, el pincel, en caso de **Mickey**, y un control remoto en cuanto a **Oswald**. Visualmente se logró superar la edición anterior, creando una atmósfera más sombría y fantástica que reviste los misteriosos escenarios. Por supuesto, lo podrás jugar de forma individual o cooperativa, siendo una de las principales características que el segundo jugador tendrá la posibilidad de entrar o salir del juego en el momento que lo desee, evitando que tengas que reiniciar el juego cada que alguien se una a la partida.



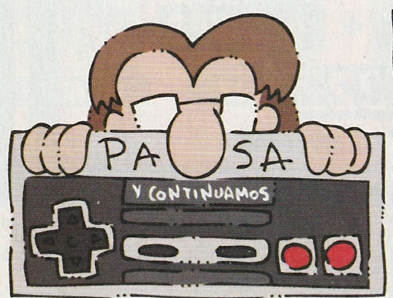




LEGO: The Lord of the Rings

Frodo, junto con **Sam**, **Aragorn**, **Gimli** y el resto de la Comunidad del Anillo se embarcan en una épica batalla para destruir el anillo único... pero ahora bajo el concepto e idea de los juegos de LEGO. De esta manera, revivirás los hechos que se desencadenaron durante la trilogía de libros de Tolkien vista desde el ángulo de Peter Jackson, por lo que el diseño de los personajes y escenarios te será bastante familiar. Por supuesto, el humor estará presente en todo momento para dar variedad a los diálogos y acciones; asimismo, podrás participar de manera individual para enfrentar por ti mismo cada uno de los retos, o llamar a un amigo y enfrentar esta batalla en el modo cooperativo, uniendo fuerzas en contra del ejército de **Sauron**.

NOTA: La aparición de los títulos puede variar dependiendo de los cambios de fecha de lanzamiento o circunstancias ajenas a la revista Club Nintendo.





www.turrilandia.blogspot.com


CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
KIRBY™ 20TH ANNIVERSARY
20
© 2012 Nintendo

KIRBY™ 20TH ANNIVERSARY

20

